Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

10/18 · Ausgabe 258 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZO

4 194373 904907 10

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

gamescom 2018

Super Smash Bros. Ultimate | Diablo 3 | Dark Souls Remastered | Team Sonic Racing | Everspace | Daemon X Machina u. v. m.

SUPER MARIO PARTY

Wir haben die Switch-Sause erstmals ausführlich gespielt: Nur eine lahme Steh-party oder doch die beste Mega-Fete seit Langem? Alles dazu in der Vorschau!

Just Tattoo of Us

The show you hate to love

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Schon seit 1998 (bei uns 1999) sorgt auf dem N64 *Mario Party* für ebenso heitere wie hitzige Spielepartien mit Freunden und der Familie, bei denen die Stimmung mitunter schnell von purer Freude zu intensiver Rivalität wechseln kann. Im Verlauf der langen Serienhistorie hat sich die Fete stetig weiterentwickelt, manche Änderungen der letzten Teile kamen jedoch nicht bei allen Spielern an. Mit *Super Mario Party* für die Switch soll die Partyreihe nun größtenteils zu ihren Wurzeln zurückkehren, gleichzeitig aber auch ein paar interessante Neuerungen passend zu den Besonderheiten der Switch bieten. Wir durften für diese Ausgabe gleich zwei Mal Probe feiern und verraten euch unseren ausführlichen Eindruck in der Titelstory. Außerdem erwarten euch im Vorschaubereich die vielen Switch-Highlights der Gamescom, unter anderem *Super Smash Bros. Ultimate, Diablo 3, Dark Souls Remastered* und zahlreiche mehr.

Im Test-Bereich tummelt sich diesmal eine breite Auswahl an verschiedenen Genre-Vertretern. Action-Fans dürften unsere Tests zu *Monster Hunter Generations Ultimate* für Switch und *Yo-kai Watch Blasters* für 3DS interessieren. Wer auf spaßige Spiele mit Freunden steht, darf hingegen auf keinen Fall den Bericht zu *Overcooked 2* verpassen. Oder steht ihr auf Adventures? Dann sind *State of Mind* und *Flipping Death* sicherlich was euch. Und wer immer noch nicht *Okami* gespielt hat, sollte sich unseren Test zur HD-Version zu Gemüte führen. Strategen blättern derweil auf Seite 54 zum *Into The Breach*-Test.

Stammlesern werden zudem diverse Modernisierungen in dieser Ausgabe auffallen. In erster Linie haben wir einige Standardrubriken auf Vordermann gebracht (Most Wanted entfällt zum Beispiel wegen zu geringer Beteiligung und die Terminliste wurde komplett überarbeitet), um sie ansprechender zu machen und mehr Platz für Vorschauen, Tests, Reportagen und Meinungen zu schaffen. Und auch das Layout haben wir an manchen Stellen einer Auffrischung unterzogen. Betrachtet das als ersten Schritt, denn in naher Zukunft soll noch ein zweiter Schwung an Weiterentwicklungen folgen. Wir hoffen, euch gefällt die erneuerte N-ZONE!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 10/2018

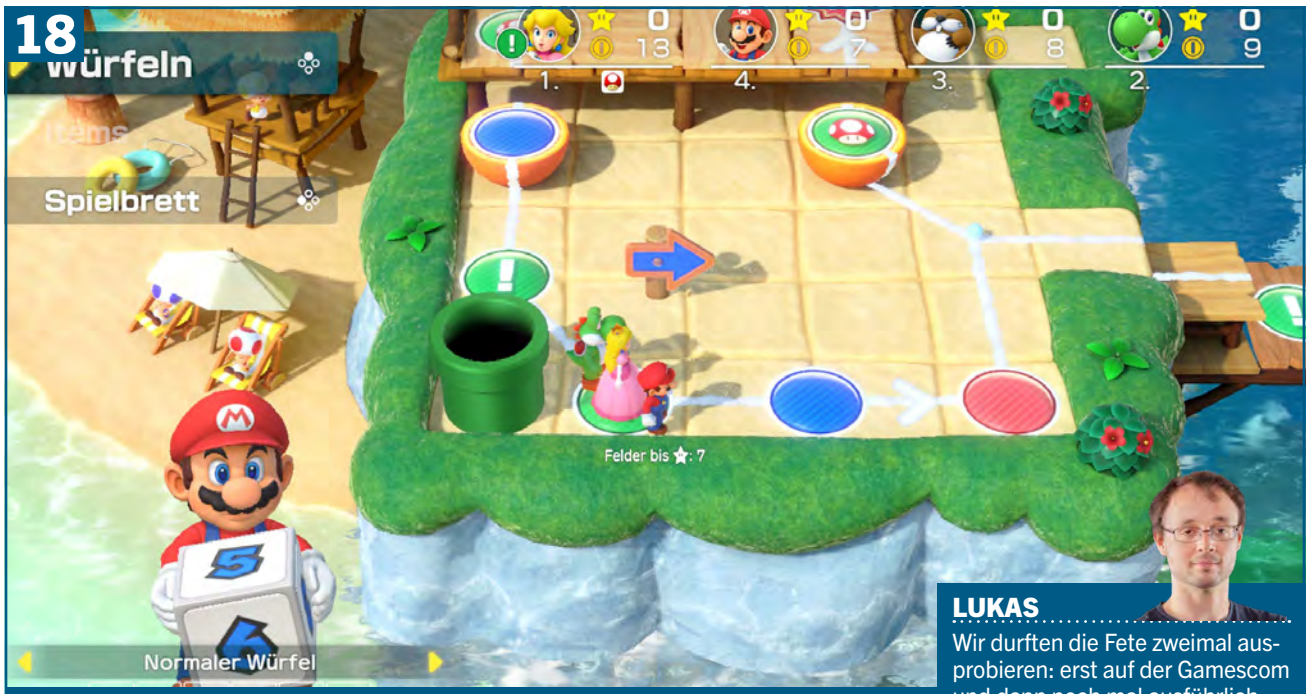
Zahl des Monats

32 – So viele Stunden vor unserer finalen Deadline besuchte uns Nintendo mit einer Vorschau-Version zu *Super Mario Party*, die wir mehrere Stunden lang für unsere Titelstory ausprobieren durften. Knappe Sache, doch für den guten Mario und seine Party-Freunde machen wir sowas doch gerne – und natürlich auch für euch!

Schock des Monats

Ganz kurz vor unserem Redaktionsschluss (mal wieder) kündigte Nintendo eine neue Nintendo Direct für die Nacht vom 6.9. auf den 7.9. an. Doch nicht mal einen Tag später wurde verkündet, dass die Direct-Ausstrahlung aufgrund eines starken Erdbebens in Hokkaido, Japan, aus Respekt vor den Betroffenen verschoben wird. Ein feiner Zug von Nintendo!

HEFTINHALT 10/2018



VORSCHAU | SUPER MARIO PARTY

LUKAS
Wir durften die Fete zweimal ausprobieren: erst auf der Gamescom und dann noch mal ausführlich, als uns Nintendo besuchte.

START
Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 08

VORSCHAU
Gamescom 2018 12
Termine 38

Switch
A Hat In Time (eShop) 35
Brawlhalla (eShop) 35
Daemon X Machina 26
Dark Souls Remastered 31
Dead End Job 33
Decay of Logos 30
Diablo 3: Eternal Collection 22
Doom Eternal 36
Everspace (eShop) 29
Gear Club Unlimited 2 28
Grandia 1 & 2 HD Remaster (eShop) ..34
Hyper Sports R 32
Monster Boy und das Verfluchte Königreich 27
Saints Row The Third 31
Slay The Spire (eShop) 33
SNK 40th Anniversary Collection 34
Super Smash Bros. Ultimate 14
Super Mario Party 18
Team Sonic Racing 24
Terraria 35
Yomawari: The Long Night Collection ..32

TEST
Team & Meinungsmache 40
Top-Spiele 62

Switch
Bad North (eShop) 80
Cosmic Star Heroine (eShop) 83
Flipping Death 56
Freedom Planet (eShop) 79
Iconoclasts (eShop) 52
Into the Breach (eShop) 54
Monster Hunter Generations Ultimate 42
Morphies Law (eShop) 81
Okami HD (eShop) 48
Overcooked 2 50
Picross S2 (eShop) 78
Salt and Sanctuary (eShop) 82
State of Mind 45

3DS
Yo-kai Watch Blasters 58

REPORTAGE & SPECIAL
Alte Konsolen an neuen TVs: Die kurze Geschichte der Klone, Minis & Neuauflagen 70
Der C64 Mini: Ein persönlicher Erlebnisbericht 76

ONLINE
Nintendo eShop 78

RETRO
N-ZONE Zeitreise 86
Soleil 84

COMMUNITY
Interaktiv 88
Leserbriefe 92

FINALE
Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96

14

VORSCHAU | SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

JOHANNES

Neue Kämpfer, unzählige Maps, beinahe endlos viele Musikstücke und noch viel mehr hat *Ultimate* zu bieten. Das wird spitze!

22

VORSCHAU | DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION

KATHARINA

Die *Diablo*-Reihe gilt als die beste im Genre der Hack&Slay-Action-Rollenspiele. Nun wurde Teil 3 für Switch angekündigt.

42

TEST | MONSTER HUNTER GENERATIONS ULTIMATE

VIKTOR

Monster Hunter World mag Switch-Spielern entgehen, die Jagd geht in *Generations Ultimate* aber trotzdem weiter.

SHADOW OF THE TOMB RAIDER™

JETZT BESTELLEN

ERFAHRE MEHR AUF
WWW.TOMBRAIDER.COM

LARA CROFT IST ZURÜCK

14. SEPTEMBER 2018

XBOX ONE · PS4 · STEAM · PC SOFTWARE DIGITAL DOWNLOAD

eidos montréal · CRYSTAL DYNAMICS · SQUARE ENIX

SHADOW OF THE TOMB RAIDER © 2018 Square Enix Limited. Developed by Eidos Interactive Corporation. All rights reserved. SHADOW OF THE TOMB RAIDER, TOMB RAIDER, CRYSTAL DYNAMICS, the CRYSTAL DYNAMICS logo, EIDOS-MONTRÉAL, the EIDOS-MONTRÉAL logo, and LARA CROFT are registered trademarks or trademarks of Square Enix Limited. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. ©2018 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners.

VERKAUFS-TOP-10

SWITCH

1		**MONSTER HUNTER GENERATIONS ULTIMATE** Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom Test in: N-ZONE 10/18 Spielspaß: 75% Nach mehreren Monaten wird Marios Chartherrschaft unterbrochen!
2		**SPLATOON 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
3		**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/18 Spielspaß: 90%
4		**MARIO KART 8 DELUXE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
5		**CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY** Entwickler: Vicarious Visions Hersteller: Activision Test in: N-ZONE 08/18 Spielspaß: 80%
6		**SUPER MARIO ODYSSEY** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/17 Spielspaß: 88%
7		**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
8		**MINECRAFT** Entwickler: Mojang Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 80%
9		**CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/18 Spielspaß: 81%
10		**MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE** Entwickler: Ubisoft Milan/Paris Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85%

3DS

1		**POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 90% Wiederholt bleiben die Taschenmonster an der Spitze.
2		**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%
3		**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
4		**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D** Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
5		**DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D** Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 86%
6		**MiiTOPIA** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
7		**SUPER MARIO 3D LAND** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
8		**NEW SUPER MARIO BROS. 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 91%
9		**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
10		**SUPER MARIO MAKER 3DS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

ÜBER 700 MILLIONEN KONSOLENVERKÄUFE

Biz Beeindruckende Zahlen von Nintendo zu Konsolenverkäufen.

Fast 130 Jahre existiert das japanische Unternehmen Nintendo bereits. Zunächst als Produzent für traditionelle japanische Hanafuda-Spielkarten tätig, ist Nintendo seit den 1980er-Jahren weitaus bekannter für seine Spielkonsolen und dazugehörigen Spiele und Spielfiguren wie Mario und Konsorten. Und noch etwas ist Nintendo im Bezug auf Spielkonsolen: Extrem erfolgreich! 727,65 Millionen Konsolen konnten die Japaner bis heute absetzen, davon entfallen 427,11 Millionen Geräte auf die Handheld-Sparte und 300,52 Millionen auf Heimkonsolen. Der erfolgreichste Handheld ist der Nintendo DS mit rund 154 Millionen verkauften Geräten, die erfolgreichste Heimkonsole die Wii mit knapp 102 Millionen Verkäufen.

USK ERLAUBT HAKENKREUZE IN SPIELEN

Biz Als anerkanntes Kulturgut werden Spiele nun anders behandelt.

Was bei Filmen und anderen Medien schon länger gang und gäbe ist, galt bisher für Videospiele nicht: Die rechtmäßige Verwendung von Hakenkreuzen unter bestimmten Bedingungen. Das hat sich vor Kurzem geändert, als der Verband der deutschen Games-Branche (game) bekannt gab, Videospiele von nun an als „vollständiges Kulturmedium“ anzuerkennen. Damit geht einher, dass die USK die Erlaubnis erhält, Spiele mit Swastikas einzustufen, beispielsweise *Wolfenstein 2: The New Colossus*, das im Original Hakenkreuze enthält. Bisher wurden entsprechende Spiele entweder nicht in Deutschland veröffentlicht oder für den hiesigen Markt angepasst, um keine rechtlichen Probleme zu bekommen und die notwendige USK-Einstufung zu erhalten.

STEEP FÜR SWITCH EINGESTELLT

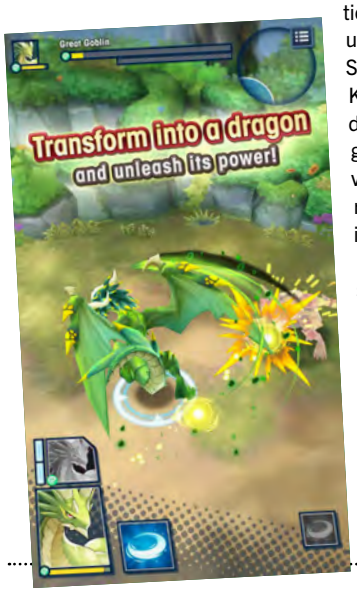
Switch Die Entwickler haben die Probleme nicht in den Griff bekommen.

An dieser Stelle berichteten wir in der Vergangenheit bereits mehrfach, dass sich das Snowboard-Spiel *Steep* aus dem Hause Ubisoft laut den zuständigen Entwicklern weiterhin für die Switch in Arbeit befände und irgendwann erscheinen werde. Auf Nachfrage beim Social-Media-Netzwerk Twitter verrieten die *Steep*-Macher nun aber, dass die Version für die Hybrid-Konsole nicht weiter entwickelt würde und man sich stattdessen auf den Support der bereits veröffentlichten *Steep*-Varianten für die anderen Plattformen konzentriere. Zuletzt hieß es, dass Probleme mit der Bildwiederholrate die Portierung auf die Nintendo-Konsole verzögern würden, man diese aber in den Griff bekommen wolle. *Steep* erschien erstmalig bereits im Dezember 2016 für konkurrierende Plattformen.

VORGESTELLT: DRAGALIA LOST

Mobile Das erwartet euch im Action-Rollenspiel für Smartphones und Tablets mit Android/iOS.

Dragalia Lost ist das erste Mobile-Game mit Nintendos Beteiligung, das nicht von DeNa entwickelt wird, sondern von Cygames und das auch nicht auf einem Nintendo-Franchise basiert. Das Action-Rollenspiel erscheint in Japan und Nordamerika bereits am 27. September 2018 und wurde vor Kurzem in einer eigenen Nintendo-Direct-Ausgabe im Detail vorgestellt. Die Geschichte spielt im von Drachen bewohnten Königreich Alberia, in dem sich Helden im Kampf kurzzeitig in mächtige Drachen verwandeln können – so auch ihr! Typisch Rollenspiel gibt es verschiedene Charakterklassen, in Kämpfen setzt ihr neben der Drachen-Verwandlung normale Angriffe sowie Magieattacken ein. Neben dem Einzelspieler-Modus gibt es auch einen Multiplayer für bis zu vier Spieler.



DE-VERKAUFS-CHARTS IM JULI

Switch/3DS Nintendo-Titel belegen fast die Hälfte der Plätze der deutschen Top 20 im Juli.

Allmonatlich gibt der deutsche Branchen-Bundesverband game in Zusammenarbeit mit dem Marktforschungsunternehmen GfK Entertainment die Top-20-Verkaufscharts bekannt. Dabei werden PC- sowie Konsolen-Spiele erfasst, die als Handelsversion erhältlich sind und mindestens 20 Euro kosten. Im Juli sind gleich stolze neun Spiele vertreten, die exklusiv für Nintendo-Konsolen erhältlich sind: *Octopath Traveler* (Platz 3), *Captain Toad: Treasure Tracker* (Platz 4), *Mario Kart 8* (Platz 8), *Mario Tennis Aces* (Platz 9), *Super Mario Odyssey* (Platz 13), *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Platz 15), *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* (Platz 16), *Splatoon 2* (Platz 17) sowie *Mario + Rabbids Kingdom Battle* (Platz 20).

OCTOPATH TRAVELER™

USA: VIELE BESITZEN MEHRERE KONSOLEN

Switch Mehr als die Hälfte der Switch-Besitzer spielt fremd und besitzt noch andere Konsolen.

Eine äußerst interessante Zahl hat das Marktforschungsunternehmen NPD Group für den amerikanischen Markt veröffentlicht: 70 Prozent der US-amerikanischen Switch-Besitzer nennen ebenfalls eine Playstation 4 oder Xbox One ihr Eigen. Damit ist die als „cross ownership" bezeichnete Eigenschaft recht häufig und deutlich verbreiteter als noch zur letzten Konsolengeneration. Laut NPD Group liegt das daran, dass sich die Systeme Switch, PS4 und Xbox One stark genug voneinander unterscheiden, um für Spieler den Kauf mehrerer dieser Konsolen interessant zu machen. Jede Konsole habe ihre eigenen Vorzüge, sodass man sich nicht für eine Primärkonsole zu entscheiden brauche, so das US-Unternehmen.

N-ZONE-STECKBRIEF #36

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Todd Snapp

ERSTER AUFTRITT:
Pokémon Snap (1999)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Pokémon Snap (1999)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Obwohl erst zwölf Jahre alt, besitzt Todd enormes Talent als Reporter sowie Fotograf und fängt zahlreiche Taschenmonster mit seiner Kamera ein.

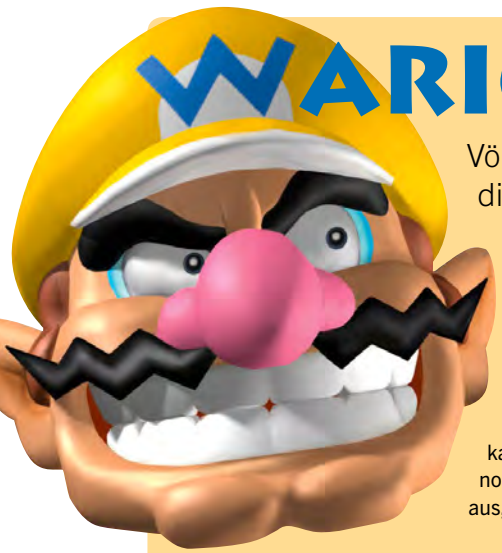
KURZBIOGRAFIE:
Todd Snap tritt sowohl im N64-Spiel *Pokémon Snap* sowie auch in den Mangas und der Anime-Serie *Pokémon* auf. In Letzterer ist er ein ehrgeiziger Pokémon-Paparazzo, der Arktos vor die Linse bekommen will. In *Pokémon Snap* ist Todd die Hauptfigur und erkundet im Auftrag von Professor Eich Pokémon Island, um dort die wilden Pokémon zu fotografieren. Dabei greift er auch auf Hilfsmittel wie Äpfel und Räucherbälle zurück, um Pokémon aufzuschrecken, anzulocken oder zur Weiterentwicklung zu bewegen. Bei seinem Fotosafari-Abenteuer bekommt er schlussendlich unter anderem auch Arktos vor die Linse, sodass sich sein großer Wunsch aus der Anime-Serie erfüllt.

TRIVIA:
Bei seinem ersten Auftritt in der Anime-Serie versucht Todd, das Pikachu von Ash zu fotografieren. Weil Ash jedoch glaubt, dass es sich bei Todds Kamera um eine Waffe handelt, bekommt er von Schiggy eine Aquaknarre ab.

ENORM ERFOLGREICHE TASCHENMONSTER

Pokémon Das weltweite Top-Media-Franchise kommt von Nintendo.

Wahnsinnserfolg *Pokémon*: Die japanischen Taschenmonster haben die gesamte Welt in den 1990er-Jahren innerhalb kürzester Zeit im Sturm erobert. Seitdem hat die Faszination für die virtuellen Viecher schon weitere Generationen erreicht und *Pokémon* in der Popkultur fest verankert. Was zunächst als Rollenspiel-Serie für den Game Boy begann und mit einer Anime-Serie einherging, wurde ob der enormen Popularität schnell um zahlreiche Filme, Unmengen an Merchandise, diverse Spiele, eine eigene Konsole (Pokémon Mini) und vieles mehr erweitert. All das führt dazu, dass *Pokémon* heutzutage das erfolgreichste Media-Franchise der Welt ist, wenn man die gesamten Einnahmen betrachtet, wie mehrere Quellen berichten. So konnte die Taschenmonster-Marke seit der Einführung 1996 knapp 60 Milliarden Dollar Einnahmen generieren. Zum Vergleich: Die Plätze zwei bis fünf belegen Hello Kitty (50,3 Milliarden Dollar), *Star Wars* (43,7 Milliarden Dollar), Mickey Mouse (35,7 Milliarden Dollar) und Super Mario (27,1 Milliarden Dollar) und somit allesamt Serien, die schon wesentlich älter sind als *Pokémon*.



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1151: *Star Fox 2* für das SNES sollte ursprünglich 1995 erscheinen, wurde jedoch im fast fertig entwickelten Zustand kurzfristig gestrichen. Über 22 Jahre später kam die fertige Version doch noch offiziell von Nintendo heraus, nämlich für das SNES Mini.

1152: Der Pudel Fay, Star-Fox-Mitglied aus *Star Fox 2*, war in einer sehr frühen Version des Spiels kein Pudel, sondern ein weißes Schaf, wie frühe Screenshots belegen.

1153: Laut den 1993 im Nintendo-Power-Magazin erschienenen Comics zum ersten *Star Fox*-Abenteuer *Starwing* für das Super Nintendo lautet der Name von Fox Mc Clouds Mutter Vixy Reinard. Sie wurde von Andross ermordet, findet jedoch bis heute in keinem der Spiele aus der Reihe irgendeine Erwähnung.

1154: Sieht man sich den Kurzfilm *Starfox Zero – Der Kampf beginnt* ganz genau an, kann man ein paar Nintendo-typische Anspielungen vergangener Zeiten entdecken. Beispielsweise sehen manche Knöpfe an den Maschinen der Great Fox haargenau so aus wie die Buttons einen SNES-Controllers und auch das Layout eines Famicom-Controllers lässt sich entdecken. Ganz zu schweigen davon, dass Falco gerne *Starwing* spielt.

1155: In *Monster Hunter Generations* werden sogar Fans der *Star Fox*-Reihe versorgt: Als kostenloser Download steht ein Fox-McCloud-Kostüm für Felyne bereit!

1156: Die *Splatoon*-Pop-Idols Aioli und Limone gewannen schon als Kinder einen Nachwuchs-Gesangswettbewerb, als sie ihren bekanntesten Song Calamari Inkantation vortrugen.

1157: Die Stromquelle im *Splatoon*-Universum stellen Elektrowelse dar. Die gesamte Großstadt Inkopolis wird sogar von einem einzelnen Elektrowels mit Energie versorgt, der schon 100 Jahre alt ist.

1158: *Splatoon* war im Begriff, fast einen vollkommen anderen Namen zu erhalten. Nach Aussagen des Produzenten Hisashi Nogami war ein großer Favorit bei der Namensgebung „Ikasukiz“. Das wäre ein Wortspiel aus den Silben „Ika“ für Tintenfisch, „Kiz“ für Kinder und „Sukiz“ für eine alternative Bezeichnung der Tintenfische gewesen. Letztendlich empfand man den Namen jedoch für das internationale Marketing als unpassend.

1159: Die modebewussten Inklinge aus *Splatoon* besitzen zahlreiche eigene Mode-Labels für ihre verschiedenen Kleidungsstücke. Diese Marken nennen sich TintactiX, Jakomu, KOG, Medusa, Sagitron, Rockberg, Gian, Zekko, Rilax, Alpomar, Kalamati, Focus, Tentatek, Kuttel-Korps und amiibo. Letztere Mode-Hits bekommt man selbstverständlich nur von den Amiibo-Figuren zum Spiel.

1160: Die Sea Sirens Aioli und Limone, Superstars aus dem *Splatoon*-Franchise, haben ihre Popularität auch schon in die reale Welt verlagert. Am 30. Januar 2016 fand in Japan das erste von mehreren Konzerten statt, bei denen beide Inklinge per moderner 3D-Technik auf die Bühne gebracht wurden und ihre Hits aus den Spielen sowie völlig neue Songs vortrugen. *Splatoon Live in Makuhari* ist die Live-CD zur Konzertreihe, welche in Japan im Juli 2016 veröffentlicht wurde.

MOBILE GAMES CHECK

powered by honor

Promo An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion-Apps.

LIVE STREAM
NÄCHSTE TERMINE
26.09
AUF PC-GAMES-FACEBOOK

ANZEIGE

CAN KNOCKDOWN 3

Mobiles Dosenwerfen

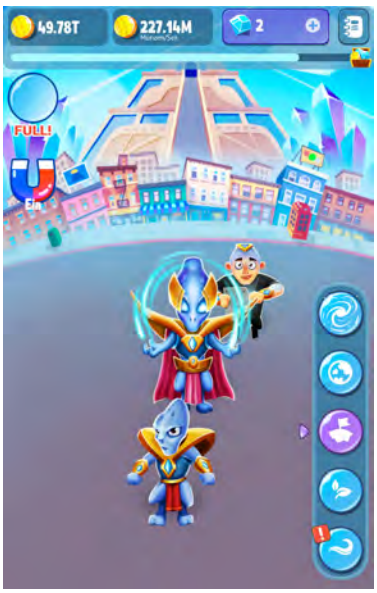
In Zeiten von Smartphones und Co. müsst ihr für spaßiges Dosenwerfen nicht mehr viel Geld bei einer Jahrmarktbude investieren, selbst Dosen und Bälle sammeln oder überhaupt noch vor die Tür gehen: Dank *Can Knockdown 3* (und der Vorgänger *1* und *2*) habt ihr das Dosenwerfen jederzeit griffbereit in eurer Hosentasche – oder wo auch sonst ihr euer Smartphone normalerweise einsteckt – dabei. Das Spiel konzentriert sich auf den Spaß am Dosenwerfen und bietet zahlreiche Levels, unterteilt in mehrere Welten. Je nach erreichter Punktzahl erhaltet ihr bis zu drei Sterne, von denen ihr festgelegte Mengen benötigt, um weitere Welten freizuschalten. Neben normalen Dosen werft ihr eure Bälle unter anderem auch auf spezielle Varianten wie explosive Dosen, das sorgt für Abwechslung und Spielspaß. Grafik und Musik kommen realistisch daher und erzeugen eine stimmige Hintergassen-Atmosphäre.

Genre:	Arcade
Entwickler:	Infinite Dreams
Plattform:	Android, iOS
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★★☆

HUMAN EVOLUTION

DNA bis Singularität

In diesem Clicker-Game für euer Smartphone fangt ihr ganz unten an – also wirklich ganz unten, nämlich auf DNA-Ebene! Zu Beginn des Spiels erscheint regelmäßig ein neuer Strang Erbgut, zwei von ihnen kombiniert ihr zu einem Bakterium, wiederum zwei hiervon zu einer Amöbe. Zwei Amöben werden zu einer Anlage, zwei Anlagen zu einem Schalentier, zwei Schalentiere zu einem Fisch. So geht das immer und immer weiter, ihr spielt also die Evolution nach. Doch damit nicht genug: Auch darüber hinaus entwickelt ihr die Lebensformen immer weiter – bis hin zu lebendigen intergalaktischen Planeten und schließlich zur Singularität! Mit normalem Geld und Premium-Währung dürft ihr dauerhafte Power-ups aktivieren, die das Vorankommen enorm beschleunigen. Die Premium-Währung ist fair integriert und Geld auszugeben ist nicht nötig, um das Game durchzuspielen.



Genre:	Arcade
Entwickler:	WazzApps Casual
Plattform:	Android
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★★☆

JETPACK JOYRIDE

Rennen ohne Ende

Jetpack Joyride gehört heutzutage quasi schon zu den Klassikern der Endlos-Runner auf Mobilgeräten und stellt überhaupt eines der besten Spiele für Smartphones dar. Ihr übernehmt die Rolle des Grammophon-Verkäufers Barry, der in einem geheimen Labor mächtige Jetpacks stiehlt und abhauen muss. Dabei spielt ihr die actiongeladene Flucht. Diese führt euch an allerhand gefährlichen Hindernissen vorbei: Unzählige Wissenschaftler, Laser, Barrikaden, Raketen und vieles mehr machen euch das Leben in *Jetpack Joyride* schwer. Außerdem sammelt ihr Geld, das ihr für neue Fahrzeuge, Upgrades und Power-ups ausgeben könnt, was sinnvoll ist, um immer bessere Highscores zu erzielen, euer Spielziel. Gelegentlich habt ihr die Möglichkeit, eine Kiste aufzusammeln, die euch mächtige Fahrzeuge wie einen Roboter oder einen gigantischen Metall-Drachen zur Verfügung stellt, mit deren Hilfe ihr noch weiter vorankommt. Die In-App-Käufe sind nicht nötig.

Genre:	Endlos-Runner
Entwickler:	Halfbrick Studios
Plattform:	Android, iOS
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★★★

GAMESCOM 2018

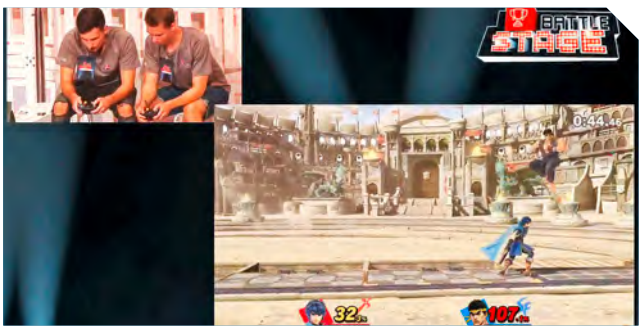
Messe Wie gewohnt präsentierte Nintendo auch dieses Jahr auf der Gamescom wieder seine neuesten Spiele, spannende Turniere und interessante Livestreams. Eine Bestandsaufnahme.

Auch in der zehnten Auflage wieder ein neuer Rekord: Rund 370.00 Menschen besuchten 2018 die Jubiläums-Gamescom auf dem Messegelände in Köln. Damit ist die Gamescom die weltweit besucherstärkste Veranstaltung ihrer Art und stellt selbst die alljährliche E3 in Los Angeles in dieser Hinsicht deutlich in den Schatten. Was bedeutende Neuankündigungen angeht, wird der US-Messe allerdings weiterhin mehr Bedeutung zugemessen, nichtsdestotrotz gibt es auch in Köln immer wieder interessante neue Ankündigungen oder zumindest Neues zum Ausprobieren. Nintendo war auch dieses Jahr sowohl in der Business Area wie auch in der Public Area mit großräumigen Messeständen und zahlreichen Mitarbeitern vertreten. Wir waren natürlich wie immer vor Ort, um uns die neuesten Nintendo-Spiele und weitere Titel für Nintendo-Plattformen anzuschauen und euch von unseren spannenden Eindrücken zu berichten. Auf den folgenden Seiten lest ihr entsprechend viele spannende Vorschauen.

So viele Spiele!

Doch zunächst noch einmal zurück zu Nintendos Messeauftritt. An beiden Gamescom-Ständen badeten selbstverständlich neue Spiele für die Switch zentral im Rampenlicht, allen voran das bereits Anfang Oktober erscheinende *Super Mario Party*. Unsere große Angespielt-Vorschau lest ihr ab Seite 18. Auch *Super Smash Bros. Ultimate* war selbstverständlich prominent vertreten und in Deutschland erstmals für die Öffentlichkeit spielbar. Auch hierzu erwartet euch eine spannende Vorschau, die ihr ab Seite 14 findet. Premiere feierte zudem *Dark Souls Remastered*, dessen Switch-Version zum allerersten Mal ausprobiert werden konnte (Vorschau auf Seite 31). Jede Menge Neues zu bestaunen gab es außerdem von *Daemon X Machina* (Seite 26). Doch damit noch lange nicht genug: Auch das erst ganz kurz vor der Messe angekündigte *Diablo 3: Eternal Collection* konnten wir auf der Gamescom schon Probe spielen, die Vorschau lest ihr ab Seite 22. Anspielen durften Messebesucher

Auch dieses Jahr veranstaltete Nintendo wieder mehrere Turniere zu Switch-Spielen, die vor Live-Publikum ausgetragen und ebenfalls live gestreamt wurden.



Noch nicht erschienen, auf der Messe aber schon omnipräsent: *Super Smash Bros. Ultimate*. Das Prügelspiel bekam als wichtiger Nintendo-Titel viel Aufmerksamkeit.

außerdem *FIFA 19*, *Travis Strikes Again: No More Heroes*, *Dragon Ball Fighter Z*, *Starlink: Battle for Atlas* und jede Menge weiterer interessanter Games, darunter auch wie schon im Jahr zuvor ein Haufen launiger Indie-Spiele.

Kein 3DS, Switch überall

Mit Abwesenheit glänzte wie schon 2017 der Nintendo 3DS, dessen Altersruhe langsam, aber sicher gekommen zu sein scheint. So bekamen wir für den mittlerweile über sieben Jahre alten Nintendo-Handheld nichts Neues zu sehen, weder von Nintendo selbst noch von Drittherstellern.

Für die Switch hingegen beschränkten sich die gezeigten Spiele natürlich nicht nur auf das Angebot an den Nintendo-Ständen, auch andere Entwickler sowie Hersteller präsentierten, was sie für die Hybrid-Konsole in petto haben. Microids zeigte uns beispielsweise das Rennspiel *Gear Club Unlimited 2*, unsere Angespielt-Vorschau findet ihr auf Seite 28. Das Multiplattform-Rollenspiel *Decay of Logos* (Seite 30) wurde ebenfalls abseits von Nintendos Ständen gezeigt.

Allgemein gewannen wir während der Gamescom-Woche und bei unseren zahlreichen Terminen den spürbaren Eindruck, dass nicht nur deutlich mehr Multiplattform-Spiele auch für die Switch erscheinen, sondern dass die Hybrid-Konsole im Allgemeinen zu einem deutlich größeren, wichtigeren und präsenteren Thema geworden ist, als sie es noch ein Jahr zuvor auf der Gamescom war. Die großen bisherigen Erfolge und beeindruckenden Verkaufszahlen der Switch haben scheinbar viele Hersteller und Entwickler angefixt, ihre Titel für die Nintendo-Konsole zu veröffentlichen. Gut so, gerne mehr davon!

Livestreams und Turniere

Natürlich hat nicht jeder Zeit, Geld und/oder einfach Lust, sich durch die vor Sommerhitze schwitzenden Menschenmassen auf der Kölnmesse zu drängen und die Gamescom selbst zu besuchen. Gar kein Problem für Nintendo-Fans, denn die Japaner strahlten auch dieses Jahr wieder täglich Livestreams mit interessanten Gästen sowie von spannenden Turnieren aus, um die Daheimgebliebenen am Messe-Spaß teilhaben zu lassen. So veranstaltete Nintendo Turniere zu *Splatoon 2*, *Mario Tennis Aces* sowie *Super Smash Bros. Ultimate*, die allesamt vor Live-Publikum und Livestream-Zuschauern ausgetragen wurden. Hier macht sich das bereits breite Portfolio an turniertauglichen Switch-Titeln aus dem Hause Nintendo bezahlt.

Doch auch abseits der Turniere sendete Nintendo interessante Livestreams direkt von der Messe mit dem Nintendo-Fans mittlerweile wohl bekannten Moderator Tim Feldner. Der begrüßte in den Streams unter dem Titel „Nintendo Red Cube“ verschiedenste Gäste, darunter zum Beispiel Nintendo-Mitarbeiter wie PR-Legende Harald Ebert, bekannte Youtuber und Influencer sowie bekannte Turnier-Spieler. Zu sehen gab es neben diesen Gesprächen beispielsweise Retro-Games, *Nintendo Labo*-Basteleien und gemeinsame Anspiel-Sessions von *Super Mario Party* und Co. Ein vielseitiger Messeauftritt. **Johannes Gehrling**

In den „Nintendo Red Cube“-Livestreams begrüßte Moderator Tim Feldner (rechts) wie gewohnt täglich verschiedene interessante Gäste zum Gespräch.

Unter den Gästen der Livestreams befanden sich neben Spielern, Youtubern und anderen Influencern auch Nintendo-Mitarbeiter wie PR-Mann Harald Ebert (Mitte).

Für N-ZONE vor Ort: Johannes, David und Chris mit sichtlich viel Spaß am Job.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Am spannendsten waren die Dritthersteller-Ankündigungen.“

Es wurde ja schon lange gemunkelt, aber endlich hat Blizzard *Diablo 3* für die Switch angekündigt! Auf der Gamescom konnte man die Dämonenjagd sogar direkt spielen. Das Ding passt perfekt zur mobilen Natur der Switch und ich hoffe mal, dass das der Startschuss für mehrere Blizzard-Titel auf Switch ist. Abseits von Nintendo habe ich mich zudem total über die Ankündigung von *Die Siedler* für PC gefreut!

Meine Messe-Highlights:
Diablo 3: Eternal Collection
Das hätte ich gerne noch gesehen:
Eine Anspielmöglichkeit von *Daemon X Machina* und was Neues zu *Smash*

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nintendo nutzt die Gamescom fürs Publikum, nicht für die Presse“

Die E3, das ist der Ort, an dem Nintendo die schweren Geschütze auffährt und mit allerlei Neuankündigungen aufwartet. Die Gamescom hingegen ist dann die Chance für Nicht-Fachbesucher, mal selbst Hand anzulegen. So handhabt Nintendo das seit vielen Jahren, so war das auch 2018 der Fall – und ich finde das völlig in Ordnung. Da gibt es dann halt keine coolen Trailer, sondern launige Runden in *Super Mario Party*.

Meine Messe-Highlights:
Super Smash Bros. Ultimate, auch wenn es da nicht viel Neues zu sehen gab
Das hätte ich gerne noch gesehen:
Ach, es hat schon so gepasst, wie es war.

MEINUNG
Christian Dörre

„Keinerlei Überraschungen so kurz nach der E3.“

Leider hat Nintendo keine Überraschungen im Köcher gehabt. Dennoch freue ich mich unheimlich auf *Super Mario Party* und beneide den Kollegen Gehrling, dass er es schon spielen durfte. Zudem gab es viele coole Indies auf der Messe, die ihren Weg auf die Switch finden. Zum Beispiel das knallharte Retro-Actionspiel *The Messenger* oder der charmante Twin-Stick-Shooter *Dead End Job*. Ich bin zufrieden.

Meine Messe-Highlights:
Super Mario Party natürlich! Und auch das charmante *Dead End Job*.
Das hätte ich gerne noch gesehen:
Luigi's Mansion 3!!!

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Mal wieder ein solider Messeauftritt, aber ohne Überraschungen.“

Für mich war die diesjährige Messe meine zweite Gamescom, sowohl beruflich als auch privat. Ein alter Hase bin ich also noch nicht wirklich, aber ich wusste, was mich erwartet. In dieser Hinsicht war Nintendos Auftritt wie schon 2017 gut, aber halt auch nicht überraschend. Die Japaner hätten ruhig etwas ganz Neues zeigen dürfen, was bis dato noch keiner wusste: einen Mini-N64 zum Beispiel.

Meine Messe-Highlights:
Dass die Switch selbstverständlich Thema für alle Entwickler und Hersteller ist
Das hätte ich gerne noch gesehen:
Die Ankündigung des N64 Mini!

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Switch

Beat 'em Up Alle Kämpfer sind zurück – das wussten wir ja schon. Was aber alles an neuen Inhalten in *Super Smash Bros. Ultimate* steckt, zeigt, dass die Macher sich nicht auf ihren Lorbeeren ausruhen.

Am 7. Dezember ist es endlich so weit: Dann erscheint *Super Smash Bros. Ultimate* und lässt uns wieder allerei Nintendo-Helden oder zumindest Nintendo freundlich verbundene Recken verprügeln. Wie wir wissen, werden dabei sämtliche Kämpfer zurückkehren, die jemals einen Auftritt in der Reihe hatten. Mit Ridley, den Inklingen, Lucina und Daisy hatte man zur Enthüllung des Spiels im Rahmen der E3 auch schon einige neue *Smash*-Mitglieder vorgestellt, die entweder als vollwertige Fighter oder als Echo-Kämpfer, also anders designte Exemplare bestehender Prügler, agieren. Im Rahmen einer Nintendo-Direct-Ausgabe folgten nun Infos zu einer Handvoll weiterer neuer Prügelknaben – sowie zu zahlreichen anderen Dingen aus dem Spiel, die wir noch nicht wussten. Wir fassen alle relevanten Neuigkeiten in unserer Vorschau auf diesen Seiten zusammen!

Das Krokodil und sein Vampir

Das Spannendste sind natürlich die zusätzlichen Kämpfer. Was lange gewünscht wurde, ist nun endlich passiert und Simon Belmont aus *Castlevania* wird Teil der schlagfreudigen *Smash*-Familie. Er verfügt über aus seinen diversen Spielauftritten inspirierte Attacken und Manöver und kann als besonderes Feature mit sei-

Auch zahlreiche neue Pokémon haben es ins Spiel geschafft. Kokowei mit langem Hals, wie man ihn aus den *Sonne*- und *Mond*-Ablegern kennt, ist nur eines der hilfreichen Taschenmonster.

ner Peitsche extra weit zuschlagen. Ihm steht als Echo-Kämpfer Richter Belmont zur Seite, bekannt etwa aus *Castlevania: Symphony of the Night*. Wie seine Echo-Kollegen verfügt er über dasselbe Move-Set wie seine Vorlage, hat aber ein eigenes Design, eine andere Stimme und weitere Besonderheiten. Ein weiterer Echo-Fighter, der neu mit an Bord ist, ist Chrom aus *Fire Emblem*, der auf Roy basiert. Noch spannender finden wir aber Dark Samus. Die primäre Antagonistin der *Metroid Prime*-Trilogie basiert wenig überraschend auf Samus Aran, strahlt durch ihre düstere Gestaltung aber eine ganz andere Atmosphäre aus. Die größte Kämpfer-Überraschung hob sich Ninendo für das Ende des Direct-Videos auf: King K. Rool, Bösewicht aus der ursprünglichen *Donkey Kong Country*-Trilogie für das SNES, ist als reichlich abgefahrener neuer Recke mit dabei. Seine Attacken sind inspiriert von jenen, die er in seinen diversen Bosskämpfen ausgeführt hat und sein Ultra Smash – ein besonders starker Angriff, der nur unter besonderen Umständen ausgelöst werden kann – ist der Todeslaser, mit dem er in *Donkey Kong 64* DK Island bedroht. Schön, dass auch dieses Spiel nicht vergessen wurde, und schön, dass Nintendo auf seine Fans hört und all diese teilweise seit vielen Jahren geäußerten Figurenwünsche tatsächlich realisiert! Alle viel gewünschten Figuren haben es natürlich nicht in die Auswahl geschafft, manche von ihnen sind jedoch zumindest als Helfertropähen dabei. Bei den neu vorgestellten Behelfskämpfern handelt es sich um Alucard aus *Castlevania*, Zero aus *Mega Man*, Knuckles aus *Sonic*, Krystal aus *Star Fox*, Klap Trap aus *Donkey Kong*, Käpten aus *Animal Crossing*, Koch Kawasaki aus *Kirby*, Gray Fox aus *Metal Gear*, Nikki aus *Swapnote*, Shovel Knight, den Mond aus *Majora's Mask* und Rathalos aus *Monster Hunter*. Cool: Rathalos ist nicht nur als Helfertrophäe mit dabei, sondern wird in einer stärkeren Variante in einigen Spielmodi auch als Boss agieren – in welchen Modi wurde allerdings noch nicht verraten.

Es ist beeindruckend, wie passend Nintendo die verschiedensten Elemente aus den unterschiedlichsten Serien im Spiel unterbringt, etwa den Mond aus *Majora's Mask*.

Ähnlich wie Fettsack Wario kennt King K. Rool keinen Anstand und geht mit allerlei verrückten Attacken gegen seine Feinde vor.

Wanderer zwischen Welten

Da wir schon bei lustigen Aufzählungen sind: Als neue Pokémon wurden Alola-Kokowei, Abra, Solgaleo, Lunala, Mimigma, Gufa, Vulpix und Alola-Vulpix, Marshadow und Ditto bestätigt. Jedes Monsterchen sorgt auf andere Art und Weise für Chaos auf dem Schlachtfeld. Ditto etwa nimmt das Aussehen eines der Kämpfer an und mischt dann kräftig mit! Stages, auf denen die Taschenbiester zum Einsatz kommen können, gibt es reichlich: Bisher wurden satte 103 Arenen enthüllt, die jeweils noch als Omega- sowie Schlachtfeld-Varianten mit verändertem Design für rein kompetitive Gefechte

Also doch – nachdem er für Ewigkeiten von Fans herbeigesehnt wurde, ist Simon Belmont aus *Castlevania* als Kämpfer mit dabei, sogar samt Echo-Fighter Richter.

Ein Kämpfer aus *Monster Hunter* wäre doch mal was! Wie wäre es etwa mit einem Palico? Fix ist nix, aber immerhin können wir Rathalos als Helfertrophäe/Boss bestaunen.

ausgewählt werden können. Neu vorgestellt wurden Draculas Schloss, wo sich Dracula und zahlreiche *Castlevania*-Gegner tummeln, sowie das New-Donk-City-Rathaus aus *Super Mario Odyssey*. Als Rückkehrer hinzugekommen sind Schädelbucht, Shadow Moses Island, Wohnzimmer, Gaur-Ebene, Achterpiste, 2D-Welt X, Pokémon Stadium, Garten der Begegnung, Tiefen von Brinstar, Gipfel, Einal-Pokémon-Liga, Magicant, Gamer und Letzte Station. Während die N64-Stages aus Nostalgiegründen großteils unverändert übernommen wurden, wurden alle anderen stilistisch und technisch an die Möglichkeiten der Switch angepasst. Übrigens sind alle Arenen von Anfang an anwählbar, und während es im Wii-U-Vorgänger nur ausgewählte Exemplare waren, auf denen bis zu acht Spieler ran durften, ist dies diesmal überall möglich. Da ist Chaos vorprogrammiert! Wer will, kann dafür nun aber vor Matches Stage-Effekte wie störende NPCs deaktivieren, damit man sich etwas mehr aufs Kämpfen konzentrieren kann. Auch cool: Dank der Stage Morph-Funktion können wir einstellen, dass sich zwei Stages während eines Kampfes abwechseln, woraufhin wir uns spontan auf völlig neue Begebenheiten einstellen müssen.

The Sound of Music

Die nächste Aufzählung: neue Items! Die Bananenkanone gibt einen sehr starken Schuss ab, der Schnitter ist ein Schwert, das mehr Schaden austeilt, wenn es leuchtet, Bombio ist eine laufende Bombe, die explodiert, wenn wir sie emporhalten, die Todessense besiegt schwer angeschlagene Feinde sofort, der Stab schießt stärkere Geschosse, je weiter weg vom Ziel wir uns befinden, der Gemeine Laufpilz kehrt die Steuerung unseres Widersachers um und die Vergeltungsknarre ist durchschlagskräftiger, wenn wir selbst viel Schaden genommen haben. Definitiv nicht aufzählen werden wir die Musikstücke, derer es über 900 im Spiel geben wird – alleine 34 Stück aus *Castlevania*! Insgesamt sind das über 28 Stunden Musik, die wir uns in der Audiothek frei anhören können. Besonders beeindruckend: Im Handheld-Betrieb können wir die Switch als Musikplayer nutzen, auch wenn wir die Konsole in den Standby-Modus versetzt haben, und den zahlreichen Klängen aus den enthaltenen Spielenserien bei jeder Gelegenheit lauschen.

In der Regel viele Regeln

Jetzt wird's etwas trockener, aber nicht minder interessant, denn auch zu den Regeln des Spiels hat Nintendo endlich Infos herausgerückt. So ist der Ausdauer-Smash nun eine reguläre Spielvariante neben Kämpfe auf Zeit und Versuche. Anders als bisher werden Stages nun vor den Kämpfern gewählt, damit wir uns den zur Arena passenden Kämpfer stets spontan aussuchen können. Außerdem obliegt es nun dem Verlierer, nach einem Match die nächste Stage zu wählen. Der Sudden-Death-Modus wurde insofern angepasst, als dass die Teilnehmer nun nicht nur mit 300 Prozent Schaden starten, sondern der sichtbare Rahmen des Kampffeldes rasant schrumpft und das somit für Adrenalin sorgt. Optional können Ultra Smashes nun übrigens auch mit der Zeit aufgeladen werden – angezeigt durch eine entsprechende Leiste, anstatt sie durch einen aufgesammelten Smash Ball zu aktivieren. Diese Ultra-Smash-Varianten sind etwas schwächer, können einem dafür aber nicht geklaut werden.

DIE ULTIMATIVE ULTIMATE-EDITION?

Gleichzeitig mit der Standard-Fassung landet auch eine Limited Edition von *Super Smash Bros. Ultimate* in den Regalen. Wir verraten, was drin steckt.

Die sogenannte Limited Edition des Spiels ist das europäische Gegenstück zur US-amerikanischen Special Edition. In Übersee enthalten: Das Spiel selbst, ein Steelbook und ein Pro Controller im *Smash Bros. Ultimate*-Design. Davon unterscheidet sich die Limited Edition recht stark. Das Spielmodul ist freilich auch drin, das Steelbook fehlt aber vollkommen und statt des Pro Controllers findet sich ein Gamecube-Controller nebst für den Anschluss an den USB-Port der Switch benötigtem Adapter darin. Welche Edition besser ist, sei dahingestellt. Dass beide nicht gerade üppig bestückt sind, ist aber offensichtlich, zumal der Preis der US-Fassung mit 140 Dollar (ca. 120 Euro) recht happig ausfällt. Europäer haben es mit einem unverbindlichen Verkaufspreis von etwa 100 Euro besser. Auf Amazon ist das gute Teil derzeit übrigens nicht (mehr) vorbestellbar.

Dracula höchstselbst tritt auf der *Castlevania*-Stage Draculas Schloss als Bösewicht in Erscheinung, der mit seinen Angriffen die Kämpfe massiv beeinflussen kann.

Ursprünglich guckte *Smash Bros.* nicht über den Tellerrand und enthielt ausschließlich Nintendo-Inhalte. Nun trifft man zum Beispiel auch auf Gray Fox aus *Metal Gear*.

Als eigenständiger Kämpfer hat es Shovel Knight aus dem gleichnamigen Spiel leider nicht in die Nintendo-Kämpferriege geschafft, wohl aber als Helfertrophäe.

Der mysteriöse Singleplayer

Bleiben uns nur noch ein paar Worte zu den enthüllten Spielmodi zu sagen: Neu dabei ist der Squad Smash, eine Art Tag-Team-Modus, in dem wir während eines Matches zwischen verschiedenen Figuren wechseln. Turniere sind auch wieder mit an Bord. Diese Ausscheidekämpfe für bis zu 32 Kämpfer werden automatisch vom Spiel erstellt, wenn man die Teilnehmerzahl angegeben hat. Wie der Squad Smash ist auch Smash für alle völlig neu. Hier treten wir in einer Reihe von Auseinandersetzungen gegen unsere Mitspieler an, können unseren Kämpfer aber jeweils nur in einer Runde benutzen. Alle schon einmal von einem Teilnehmer ausgewählten Fighter sind für die folgenden Runden gesperrt, sodass man sich nicht einzig auf seine Lieblingskämpfer verlassen kann. Wenig imposant, aber definitiv sinnvoll ist der Trainingsmodus. Anstatt auf einer beliebigen Map findet dieser nun auf einer speziellen Raster-Stage statt. Dadurch können wir Entfernungen messen, Flugbahnen berechnen und alle möglichen anderen Effekte und Fähigkeiten unseres Kämpfers testen. Schlussendlich wurde auch der Klassische Modus bestätigt. Darin treten wir mit jedem Kämpfer in einer auf ihn abgestimmten Kampagne auf allerlei Stages gegen eine Auswahl an Kontrahenten an. Ein Blick ins Hauptmenü des Spiels verrät, dass ein Spielmodus noch nicht enthüllt und verpixelt wurde. Da er grün unterlegt ist und die primären Singleplayer-Kampagnen in den Vorgängern ebenfalls immer grün dargestellt wurden, dürfte sich dahinter wohl ein Story-Modus oder etwas Ähnliches verbergen. Erwartet uns gar etwas so Umfangreiches wie der Subraum Emissär aus *Super Smash Bros. Brawl*? Es bleibt spannend!

Im Modus Squad Strike wechseln wir während eines Kampfes zwischen Figuren hin und her und müssen versuchen, mit allen von ihnen möglichst kompetent vorzugehen.

Prall gefüllt mit tollen Sachen

Jetzt haben wir hier vier prall gefüllte Seiten mit Infos abgeliefert und dennoch nicht jedes Detail aus der Nintendo-Direct-Ausgabe untergebracht! Man sieht: *Super Smash Bros. Ultimate* wird ein Umfangs-Biest. Wie Nintendo das wohl irgendwann einmal im Nachfolger toppen will? Hier kommt Großes auf uns zu! **Lukas Schmid**

Diesmal ist es auf allen Maps möglich, mit satten acht Kämpfern anzutreten. Damit ist auf kleinen Stages Chaos vorprogrammiert!

MEINUNG
Lukas Schmid

„An *Super Smash Bros. Ultimate* führt für Switch-Besitzer definitiv kein Weg vorbei!“

Wow, was für eine Latte an Inhalten! Da dachte ich angesichts der E3-Präsentation schon, dass *Super Smash Bros. Ultimate* aus allen Nähten quillt, doch während der letzten Nintendo Direct verriet Nintendo noch einmal so viel Neues zu dem Spiel, dass man damit direkt noch ein Prügel-Abenteuer füllen könnte. Vor allem finde ich es natürlich löblich, wie intensiv die Entwickler auf ihre Fans hören. King K. Rool wird seit Jahren gefordert? Hier ist er! Die Spieler wollen Simon Belmont an Bord sehen? Tadaaa, auch er ist dabei, inklusive Echo-Kämpfer und cooler neuer Stage! Dark Samus ist eine coole Sau, die absolut dazugehört? Na, dann nichts wie rein mit ihr! Hinzu kommen die riesige Menge an Stages, die nicht alle, aber fast alle Welten aus den Vorgängern plus neue umfasst, plus zig verschiedene Einstellungsmöglichkeiten, neue Spielmodi und noch viel, viel mehr. Dabei wurde eine der potenziell größten Überraschungen des Spiels, der Singleplayer-Modus, noch gar nicht enthüllt! Während man bei anderen Entwicklern oft das Gefühl hat, sie lassen bewusst Inhalte außen vor, um diese für DLCs oder einen Nachfolger zu nutzen, steigt Nintendo hier richtig aufs Gas. Der Name *Ultimate*, also ultimativ, ist definitiv Programm!

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Bandai Namco/Sora Ltd.
Termin:	7. Dezember 2018

Switch

SUPER MARIO PARTY

Geschicklichkeit Alles super bei *Super Mario Party*: Wir konnten das Spiel bereits einige Stunden lang ausprobieren und sind bisher sehr zufrieden mit dem neuen Partyspiel-Ableger. Erfahrt in unserer Vorschau, warum das so ist.

Nicht mal mehr einen Monat, dann ist es zum x-ten Mal so weit: Super-Klempner Mario lässt die Prinzessin einfach Prinzessin sein, das Kart in der Garage stehen und den Tennisschläger liegen. Dafür stürzt er sich in *Super Mario Party* ins wilde Party-Mehrspieler-Getümmel und schlägt sich durch allerhand Minispiele gegen die vielen anderen beliebten und bekannten Figuren aus dem *Mario*-Universum, darunter auch eher seltene Gäste wie Monty Maulwurf oder die Hammerbrüder.

Wir konnten im Rahmen der Gamescom mit Joy-Cons bewaffnet erstmals den brandneuen Modus Online-Marathon ausprobieren, allerdings in seiner lokalen Offline-Variante. Bei einem späteren Termin hatten wir zudem die Gelegenheit, je eine komplette Runde im klassischen Hauptmodus und im neuen Koop-Modus Raft-Abenteuer zu spielen sowie einen Blick auf Toads Freizeitraum zu werfen.

Mario: Party!

Der simpel als „Mario Party“ bezeichnete Hauptmodus mit klassischer Spielweise stellt das Herzstück von *Super Mario Party* dar. Mehrere Spielbretter stehen hier zur Auswahl, die sich vor allem optisch und beim Aufbau stark voneinander unterscheiden, aber alle auf den gleichen Kernelementen fußen. So handelt es sich zum Beispiel bei „Wummp-Domino-Ruine“ um eine vom klassischen Mario-Widersacher Wummp inspirierte Spielwelt mit dem Erscheinungsbild einer zerfallenen Ruine. „Riesenobst-Paradies“ ist ein Spielbrett, das aus zwei normalen Inseln und zwei Obst-Inseln (einmal eine aufgeschnittene Wassermelone und einmal eine aufgeschnittene Ananas) vor einer tropischen Kulisse besteht. Wie bei den meisten *Mario Party*-Spielen üblich, bewegt ihr eure Spielfigur linear über das Spielbrett, wie weit ihr in jeder Runde vorrücken dürft, entscheidet der Würfel. In Läden oder auf speziellen Feldern erhaltet ihr nützliche Items, mit denen ihr beispielsweise eure Würfelzahl erhöhen oder konkret auswählen könnt, per goldener Warp-Röhre direkt zum aktuellen Stern gelangt oder

Verzwickt: Zwar sind die oberen sowie die unteren Inseln jeweils miteinander verbunden, von oben nach unten oder umgekehrt geht's aber nur durch Röhren.

Wer mit seinem Wasserstrahl bei diesem Minispiel zuerst die Blume im Vordergrund erreicht, gewinnt. Gepumpt wird per Bewegungssteuerung mit Joy-Cons.

euren Mitstreitern auf den Keks geht, indem ihr deren Würfelzahl verringert. Apropos Sterne: Diese erhaltet ihr im Gegenzug für zehn Münzen bei Toadette, die nach jeder erfolgreichen Stern-Transaktion mit einem Spieler ihren Platz auf dem Spielbrett wechselt. Die notwendigen Münzen bekommt ihr wiederum für gewonnene Minispiele, bei manchen Charakterwürfeln oder indem ihr auf blauen Feldern landet. Charakterwürfel? Das sind spezielle Würfel mit anderen Zahlen als eins bis sechs, die ihr neben dem klassischen Würfel zur Wahl habt und die sich bei jeder Spielfigur unterscheiden.

Damit euch auch bei längeren Partien nicht langweilig wird (die Rundenzahl könnt ihr wie gewohnt selbst einstellen), passiert aber noch mehr. Auf dem Spielbrett „Riesenobst-Paradies“ seht ihr euch bei einer der beiden die Inseln verbindenen Brücken beispielsweise mit einem Riesen-Blooper konfrontiert, der euch an die Wäsche will, was zu Münzverlust führt. Die zweite Brücke besteht aus Sand und bricht nach häufiger Benutzung irgendwann zusammen, wodurch der Zugang zu einer der vier Inseln des Spielbretts erschwert wird. Auch Pechfelder findet ihr vor, diese solltet ihr allerdings meiden, kosten sie euch doch Münzen oder mit viel Pech sogar mühsam erarbeitete Sterne. Wie schon seit Beginn der Spielserie gewohnt, habt ihr an bestimmten Stellen auch die Möglichkeit, kostenlos Münzen eurer Mitspieler zu stehlen oder gegen Bares sogar einen Stern. Nach jeder Runde schlagt ihr euch durch eines der 80 Minispiele, entweder jeder gegen jeden, in Zweier-Teams, drei gegen einen oder kooperativ. Nach dem Ende eines kompletten Spiels gibt’s noch die üblichen Bonus-Sterne für verschiedene Leistungen wie das Sammeln der meisten Münzen, das Gewinnen der meisten Minispiele oder das Zurücklegen der wenigsten Felder, danach steht der Party-Star fest.

Der klassische Hauptmodus von *Super Mario Party* fühlt sich angenehm gewohnt und gleichzeitig doch auch erfrischend neu, vor allem aber qualitativ hochwertig an. Alle wichtigen Gameplay-Elemente, welche die Spielserie einst bekannt und beliebt machten, sind hier mit von der Partie, an kleineren Neuerungen und netten Ideen hier und da mangelt es nicht. Die Minispiele sind leicht verständlich, abwechslungsreich und spaßig, zu einigen Beispielen gleich noch mehr.

Für zehn Münzen verkauft euch Toadette im klassischen Brettspiel-Modus einen der begehrten Sterne. Danach wechselt sie ihre Position in der Spielwelt.

Ins Ziel rennen, nicht herunterfallen, vor den Wummps in Acht nehmen und fleißig Münzen sammeln: Das ist eure Aufgabe bei diesem rasanten Minispiel.

Freizeitspaß mit Toad

Beim Marathon der Minispiele in „Toads Freizeitraum“ erleben wir den gewohnten *Mario Party*-Spaß mit den gewohnten *Mario Party*-Spielen, nur eben ohne Schnickschnack wie Spielbretter drumherum, dafür bei fünf Minispielen am Stück. Im ersten der fünf Duelle navigieren wir unsere Spielfigur der Wahl mittels Bewegungssteuerung der seitlich

Simples Prinzip: Münzen sammeln und Blitzen ausweichen. Nach solch leicht zugänglichen Mustern sind die meisten der Minispiele aufgebaut.

Auf dem Spielbrett „Riesenobst-Paradies“ verkauft euch ein fliegender Wiggler allerhand nützliche Items wie Pilze oder Giftpilze für eure Münzen.

Das „Raft-Abenteuer“ ist ein neuer, komplett kooperativer Spielmodus in *Super Mario Party*. Hier müsst ihr koordiniert zusammenarbeiten, um gut zu sein.

gehaltenen einzelnen Joy-Cons auf einem rollenden Fass ans Ziel, unterwegs navigieren wir geschickt um Hindernisse wie Wasser oder Wiesen und nerven unsere Mitstreiter, indem wir sie anstoßen und so von der Bahn abbringen. In Runde zwei kommt ebenfalls die Bewegungssteuerung zum Einsatz, hier braten wir ein Stück Fleisch von allen Seiten in der Pfanne schön braun an, indem wir das Kochwerkzeug schwenken und das Essen durch Hochwerfen wenden. Im dritten Minispiel laufen wir vor aggressiven Geistern weg, die uns an die Haut wollen. Dabei teilt sich der linear gestaltete Weg alle paar Meter in zwei verschiedene Wege, wobei einer immer gut und einer schlecht, da voller Hindernisse, ist. In Runde vier befinden wir uns auf einem in viele kleine Quadrate unterteilten Rugby-Feld und müssen heranrennenden Gegnern ausweichen. Beim fünften und letzten Minispiel kommt wieder die Bewegungssteuerung zum Einsatz, mithilfe derer wir unsere Figur auf einem winzigen Dreirad schnellstmöglich ins Ziel bringen. Die Minispiele sind für langjährige *Mario Party*-Fans nichts Neues, haben aber die von der Serie gewohnte Qualität. Viele der Spielchen setzen auf Bewegungssteuerung, bei den im fertigen Spiel insgesamt über 80 Minigames gibt es aber auch genug kleine Spiele mit einer klassischen Steuerung. Sowohl in „Toads Freizeitraum“ als auch beim klassischen *Mario Party*-Modus mit den Spielbrettern gilt: Abgesehen vom starken Fokus auf Bewegungssteuerung gibt es nichts zu kritisieren.

Ruderndes Raft-Abenteuer

Eine ganz neue Idee ist der Modus „Raft-Abenteuer“. Hierbei fahrt ihr gemeinsam in einem Schlauchboot einen wilden Fluss entlang, müsst (per Bewegungssteuerung) gemeinsam rudern, um vorwärts zu kommen, und allerlei Aufgaben erledigen. Eure vorhandene Zeit ist begrenzt, lässt sich aber durch Aufsammeln von Bonus-Zeit verlängern, durch Ausweichen von Hindernissen sowie koordiniertes schnelles Rudern effektiv ausnutzen und mit erfolgreich absolvierten Minispielen stark in die Länge ziehen. Da ihr im „Raft-Abenteuer“ stets zusammenarbeitet, tut ihr das auch bei den Minigames in diesem Modus. Ihr müsst zum Beispiel eine Bombe im Staffellauf rechtzeitig ans Ziel bringen, gemeinsam verschieden gemusterte Bälle richtig in Körbe einsortieren, Ballons einsammeln oder in einem düsteren Spukhaus einen Haufen Kerzen anzünden, ohne euch von herumschwirrenden Flap-Flaps erwischen zu lassen. Die in den Minispielen erarbeitete Bonus-Zeit benötigt ihr, um das Ziel des „Raft-Abenteuers“ zu erreichen: das Fluss-Ende. Der neue Modus motiviert zur effektiven Zusammenarbeit und stellt zum Gegeneinander des klassischen Modus einen schönen Kontrast dar, der das Gesamtpaket von *Super Mario Party* bereichert und abwechslungsreich macht. Wer lieber zusammenarbeitet

Nur zusammen kommt ihr ans Ziel: Die Minispiele beim „Raft-Abenteuer“ lassen sich allesamt nur mit vereinten Kräften bewältigen.

statt sich fertig zu machen, findet am „Raft-Abenteuer“ ebenso Vergnügen wie kompetitiv veranlagte Spieler, die über ihren Schatten springen und den anderen helfen müssen statt sich zu duellieren.

Switch, verbinde dich!

Ebenfalls eine neue Idee und dank der technischen Gegebenheiten der Switch überhaupt erst möglich: Minispiele über die konsoleneigenen Bildschirme zweier Switch-Geräte hinweg, wie schon im E3-Trailer zu sehen, bei dem *Super Mario Party* erstmals vorgestellt wurde. Dieser spezielle Modus beschränkt sich auf vier Minispiele, von denen wir zwei ausprobieren konnten, nämlich die Panzer-Schlacht aus dem Trailer sowie das Bananenhälften-Verbinden. Auch diese Spiele machen wie die Minispiele der anderen Modi Spaß, der Aha-Effekt der zur Verwendung kommenden neuartigen Technik nutzt sich aber recht schnell ab. Zumindest die Panzer-Schlacht konnten wir zu zweit auch im TV-Modus spielen, das Bananen-Spiel natürlich nicht, denn dabei müssen zwei Switch-Konsolen so aneinandergelegt werden, dass die Bananenhälften auf den beiden Bildschirmen korrekt zueinander passen. Im Gegensatz zum ebenfalls neuen Rafting zieht dieser Modus klar den Kürzeren, wobei es durchaus denkbar wäre, dass gerade jüngere Spieler ob der Verbindungstechnik zwischen zwei Switch-Konsolen in Aktion fasziniert sein dürften. Das waren wir nämlich auch, nur halt nicht allzu lange.

Für jeden etwas

Auch wenn wir uns noch nicht das gesamte Spiel anschauen durften, so konnten wir uns doch schon einen ergiebigen und weitreichenden Eindruck von *Super Mario Party* verschaffen. Die gute Nachricht: *Super Mario Party* bietet nicht nur das, was sich die meisten Fans von der Serie wünschen, sondern ist gleichzeitig auch enorm abwechslungsreich und bietet verschiedensten Spielertypen passende Modi an. Fans des klassischen Modus und kompetitive Spieler haben den *Mario Party*-Modus, Spieler kooperativer Natur das „Raft-Abenteuer“, Minispiel-Fans, die sich nur auf die Minigames konzentrieren wollen, „Toads Freizeitraum“ und Online-Spieler haben erstmals die Möglichkeit, Minigames übers Netz zu zocken. Nicht ganz so gut gefiel uns der starke Fokus vieler Minispiele auf Bewegungssteuerung, immerhin funktioniert die aber sehr präzise und beschränkt sich auf kleinere Bewegungen – wildes Herumhüpfen und Herumfuchteln im ganzen Raum ist also nicht notwendig. Schade ist allerdings, dass *Super Mario Party* deshalb weder mit Pro Controller noch im Handheld-Modus spielbar ist. Das Switch-Game funktioniert nur mit von der Konsole entfernten Joy-Cons und verschließt sich somit Allein-Spielern, die auch unterwegs mit wenig Bewegungsmöglichkeit und ohne Tisch eine gepflegte Partie *Mario Party* genießen wollen.

Nichts auszusetzen gibt es dafür an Grafik, Technik und der musikalischen Untermalung. *Super Mario Party* entlockt der Switch eine wunderbare Knuddel-Optik mit knackig scharfem Bild und einer stabil hohen Framerate, auch beim für dieses Spiel typischerweise oft großen Chaos auf dem Bildschirm. Die typischen *Mario*-Sounds schaffen schnell eine gewohnte Atmosphäre und die wie so oft tollen Musikstücke tun ihr Übriges. Auch wenn wir *Super Mario Party* schon mehrfach spielen durften und viel gesehen haben: Alles haben wir natürlich noch lange nicht ausprobiert, deshalb freuen wir uns auf den vollumfänglichen Test. *Super Mario Party* dürfte nämlich der beste Serienableger seit langer Zeit werden.

Johannes Gehrling

Memory kann ein ziemlich kniffliges Spiel sein, teilt ihr euch die Arbeit zu viert auf, wird es aber deutlich leichter, sich die richtigen Karten korrekt zu merken.

So sieht die Panzer-Schlacht auf nur einer Switch-Konsole aus. Die andere Hälfte findet auf dem zweiten Gerät statt.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ein unterhaltsamer Partyspaß, der die Serie wieder auf den rechten Pfad bringen könnte“

Machen wir uns nix vor: *Mario Party* hat in den letzten paar Iterationen viel von dem eingebüßt, was die Serie dereinst so spaßig machte. Scheinbare Verbesserungen wie das Auto, in dem alle Rundenteilnehmer sitzen, sinnlose Modi und der Fokus auf 3DS bei den letzten paar Teilen – bei einer Serie, die für Couch-Mehrspieler prädestiniert ist –, vermiesten mir die Party-Laune deutlich. Nach knapp zwei Stunden *Super Mario Party*, die ich gemeinsam mit Johannes und zwei weiteren Teilnehmern verbracht habe, bin ich aber sehr zuversichtlich, dass die Entwickler aus ihren fortgesetzten Fehlern gelernt haben. Das Spielprinzip fühlt sich sehr stark nach *Mario Party 2* und *Mario Party 4* (meiner Meinung nach die Höhepunkte der Reihe) an, und wenngleich viele Minispiele auf Bewegungssteuerung setzen, wirkt sie nicht deplatziert. Die zusätzlichen Spielmodi wie jener, in dem man zwei Switch-Konsolen aneinanderlegt, oder die Rafting-Fahrt hauen mich zwar nicht vom Hocker, haben mich aber auch unterhalten. Ich bin zuversichtlich, dass hier das gelungenste *Mario Party* seit langer Zeit auf uns zukommt!

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Nicht perfekt, aber super: *Super Mario Party* bereichert jeden geselligen Abend.“

Mario Party gehört zu einem geselligen Spielabend dazu wie Netflix zum Sonntag. Allein schon deshalb habe ich mich im Juni sehr über die E3-Ankündigung von *Super Mario Party* für die Switch gefreut, ist die Hybrid-Konsole doch mittlerweile Dreh- und Angelpunkt meines Spielerdaseins. Daher bin ich äußerst zufrieden mit dem, was ich bisher zu sehen bekam beziehungsweise selbst ausprobieren konnte: *Super Mario Party* ist tatsächlich super. Für meinen Geschmack etwas zu viel Bewegungssteuerung, der fehlende Handheld-Modus ist bedauerlich, aber ansonsten: ein toller Serien-Ableger. Jetzt will ich den Rest sehen!

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Termin:	05. Oktober 2018

DIABLO 3 ETERNAL COLLECTION

Rollenspiel Was für eine Überraschung: Blizzard veröffentlicht *Diablo 3* für die Switch! Wir konnten das Rollenspiel bereits ausprobieren und berichten von unseren ersten Spieleindrücken.

Mit der Switch läuft so einiges anders im Hause Nintendo, als das noch in der Zeit vor dem Release der beliebten Hybrid-Konsole der Fall war. Rund eineinhalb Jahre nach Veröffentlichung ist die Nintendo-Konsole bereits ein großer Erfolg mit rund 20 Millionen verkauften Einheiten weltweit. Daher springen viele Hersteller und Entwickler nach und nach auf den Zug auf und veröffentlichen ihre Titel für die Switch. Neben jeder Menge neuer Spiele befinden sich darunter auch viele Neuauflagen bereits in der Vergangenheit auf anderen Plattformen erschienener Games. Nintendo selbst geht hier mit großen Schritten als Vorbild voran und bringt Wii-U-Titel wie *Mario Kart 8*, *Hyrule Warriors* und *Captain Toad: Treasure Tracker* auf der Switch erneut heraus. Kein Wunder ist es deswegen, dass auch andere Hersteller was vom Switch-Kuchen abhaben wollen. Blizzard veröffentlicht noch dieses Jahr *Diablo 3* in der Variante als *Eternal Collection* für die Switch und damit erstmals ein *Diablo*-Game für eine Nintendo-Konsole. Wir hatten die Gelegenheit, *Diablo 3* auf der Switch kooperativ anzuspielen.

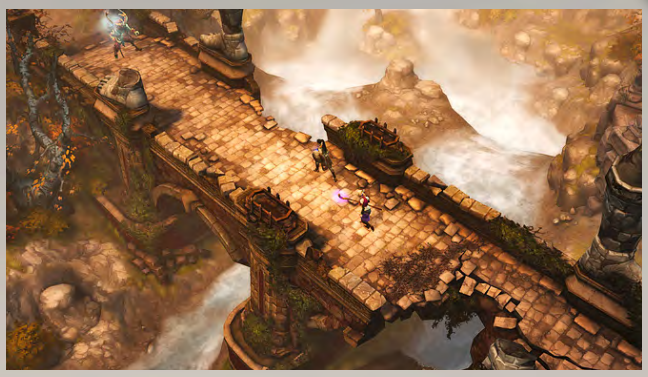
Niemals alleine

Kooperativ ist bei *Diablo 3* auch direkt das zentrale Stichwort: Das Action-Rollenspiel könnt ihr zwar durchaus alleine angehen, der Fokus liegt aber auf dem kooperativen Spiel im Multiplayer. Dieser funktioniert auf der Switch denkbar einfach und auf vielfältigen Wegen. So könnt ihr maximal zu viert mit geteiltem Bildschirm an nur einer Konsole ran, euch online ebenso maximal zu viert durch die düstere Spielwelt kloppen oder bis zu vier Switch-Konsolen kabellos miteinander verbinden, sodass jeder an seiner eigenen Konsole zockt. Hierbei seid ihr nicht nur auf den Handheld- respektive TV-Modus beschränkt, sondern könnt ganz nach euren eigenen Vorlieben zocken. Beim Anspielen bekamen wir eine Switch in die Hand gedrückt, haben einen Button betätigt und befanden uns bereits wenige Sekunden später gemeinsam mit unserem Nebenspieler auf dem gleichen Schlachtfeld. Dieser hatte wohlgemerkt schon einige Minuten zuvor angefangen zu spielen. Richtig: Ihr könnt kooperative Mehrspieler-Partien jederzeit verlassen oder ihnen beitreten, unkompliziert und schnell. *Dia-*

Diablo 3 läuft auf der Switch rund und ohne Qualitätseinbußen im Vergleich zu den Versionen für andere Plattformen. So muss ein gut gemachter Port aussehen!

Bei den auf kooperative Spielweise ausgerichteten Metzelorgien geht es brandheiß zur Sache, was nicht nur an den feurigen Angriffen der Helden liegt.

Maximal zu viert könnt ihr euch gemeinsam ins *Diablo*-Abenteuer stürzen, entweder an derselben Switch, lokal mit mehreren Konsolen oder online.



Die Szenerie von *Diablo 3* ist sehr düster und geprägt von zerfallenen Umgebungen. Auf der Switch kommt diese Atmosphäre wunderbar zur Geltung.

blo 3 ist auf der Switch eindeutig am richtigen Platz.

Dickes *Diablo*-Paket

Inhaltlich erwartet euch die volle *Diablo 3*-Sause: Da das Spiel erstmals 2012 erschienen ist und seitdem weitere Versionen für andere Plattformen sowie Erweiterungen veröffentlicht wurden, erwartet euch bei der *Eternal Collection* auf der Switch ein großes Paket mit allen verfügbaren Inhalten. Ihr bekommt neben dem Hauptspiel auch die Erweiterung *Reaper of Souls* sowie die *Rise of the Necromancer*-Pakete, exklusiv auf der Switch gibt es obendrein noch *Zelda*-Inhalte. Diese umfassen ein Huhn als Tiergefährten, Triforce-Portraitrahmen, einzigartige Zierflügel sowie ein exklusives Ganondorf-Gewand für eure Helden. *Diablo 3* unterstützt auf der Switch sowohl Joy-Cons als auch Pro-Controller und bietet alle fünf Akte sowie sieben verschiedene Charakterklassen.

Was gibt's zu tun?

Zu Spielbeginn wählt ihr aus den Klassen Barbar, Hexendoktor, Zauberer, Mönch, Dämonenjäger, Kreuzritter oder Totenbeschwörer eine Figur nach euren Vorlieben aus, bestimmt ihr Geschlecht (Mann oder Frau) und gestaltet ihr Aussehen. Sodann stürzt ihr euch sofort in das actiongeladene Spielgeschehen und metzelt euch durch gigantische Horden aggressiver Gegner sowie besonders mächtige (Mini-)Bosse. Beim Stufenaufstieg erhaltet ihr automatisch neue Talente und Fähigkeiten. Neben den notwendigerweise zu erledigenden Quests der Haupthandlung könnt ihr euch zusätzlich in zufällig generierten Nebenquests beweisen, was für einen sehr ordentlichen Spielumfang und Wiederspiel-Motivation sorgt. Beim Tod verliert ihr übrigens nicht eure Erfahrungspunkte, müsst aber eure Ausrüstung reparieren, die beim Ableben Schaden nimmt.

Gute Portierung

Bei unserem Termin auf der Gamescom zeigten wir uns vor allem von der Performance von *Diablo 3* auf der Switch beeindruckt. Obwohl aufgrund der riesigen Gegnerhorden ordentlich was los ist auf dem Bildschirm, geriet die Konsole nie ins Ruckeln. Zwar spielten wir im Handheld-Modus, die Größe des Bildschirms war aber trotz der vielen kleinteiligen Inhalte kein Hindernis. Der Fokus auf kooperatives Gameplay fühlte sich auf der Switch sehr stimmig an, denn gerade für diese Art zu spielen ist die Nintendo-Konsole ja durchaus gemacht. Fans von Action-Rollenspielen im Besitz einer Switch sollten sich dieses Jahr einen Platz auf ihrem Wunschzettel freihalten: *Diablo 3: Eternal Collection* ist dem Ersteindruck nach ein solider Port ohne nennenswerte Kritikpunkte und nicht zu Unrecht eines der beliebtesten Spiele seiner Gattung.

Johannes Gehrling

Diablo 3 beinhaltet neben dem Grundspiel auch alle jemals für das Spiel erschienenen Erweiterungen sowie Exklusivinhalte.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ein geniales Spiel trifft auf eine fabelhaft dafür geeignete Konsole – das wird klasse!"

Ich habe bereits mehrere Hundert Stunden in *Diablo 3* versenkt, erst am PC, dann auf der PS3 und zuletzt auf der PS4. Blizzards Dämonen-Metzelei macht einfach unfassbar viel Spaß und spielt sich mit dem Controller absolut fantastisch. Dank Abenteuermodus und Saisons ist auch abseits der Story-Kampagne verdammt viel zu tun. Keine Frage, ich werde auch auf der Switch wieder Monsterhorden pulverisieren und bei der Gelegenheit auch mal den Totenbeschwörer ausprobieren, der in der *Eternal Collection* direkt mit dabei ist. Wenn das fertige Spiel ebenso flüssig läuft wie die Demo auf der Messe, dann steht großem Mehrspieler-Spaß auf der Switch nichts mehr im Weg. Bleiben eigentlich nur noch zwei Fragen: Wie lange muss ich mich noch gedulden, bis ich auf Dämonenjagd gehen darf und wie lange wird mich *Diablo 3* diesmal an den Controller fesseln?

MEINUNG
Johannes Gehrling

„*Diablo 3* ist nicht mein Lieblingsspiel, auf der Switch aber ein enorm guter Port."

Ich muss zugeben: Bis vor Kurzem war mein einziger Berührungspunkt mit der *Diablo*-Reihe ein guter Freund, der vor vielen Jahren unglaublich viel Zeit in den ersten Teil investierte, wobei ich ihm gelegentlich über die Schulter schaute. Wie das Heranwachsende früher halt so gemacht haben. Mit *Diablo 3* auf der Switch habe ich nun zum ersten Mal überhaupt selbst Hand an die Serie gelegt. Ich verstehe die Faszination am Spiel und wieso *Diablo* vielen Menschen großen Spaß bereitet, mich selbst zähle ich allerdings nicht zu dieser Gruppe. Beeindruckt war ich beim Anspielen vor allem davon, wie flott und simpel ich dem bereits laufenden Spiel des Nintendo-Mitarbeiters beitreten konnte: Konsole in die Hand, Knopf gedrückt, fertig: Auf einmal stehe ich mitten im Gemetzel und muss mich beweisen. So muss das sein!

INFOS

Hersteller:	Blizzard
Entwickler:	Blizzard
Termin:	2018

TEAM SONIC RACING

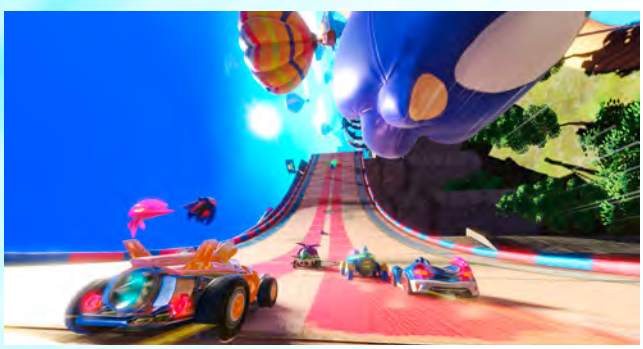
Rennspiel Genau wie Mario ist auch Sonic ein begabtes Multitalent, das es im pfeilschnellen Kart gelegentlich mal als Rennpilot versucht, zum Beispiel in *Team Sonic Racing*. Reicht es für einen Platz auf dem Siegertreppchen oder muss der Flitzeigel bis zum Release noch Gas geben?

Sega will im vom *Mario Kart* dominierten Fun-Racer-Segment punkten und veröffentlicht im Dezember zu diesem Zweck mit *Team Sonic Racing* einen durchaus vielversprechenden Genre-Vertreter für die Switch sowie andere aktuelle Plattformen der Konkurrenz. Bei einem Gamescom-Termin konnten wir das Rennspiel ausprobieren, waren dabei aber auf die drei Rennstrecken mit den Namen „Market Street", „Whish Circuit" sowie „Ice Mountain" beschränkt. Wir haben *Team Sonic Racing* zwar auf der leistungsfähigeren Playstation 4 Probe gespielt, inhaltlich unterscheidet sich diese aber nicht von der Switch-Version.

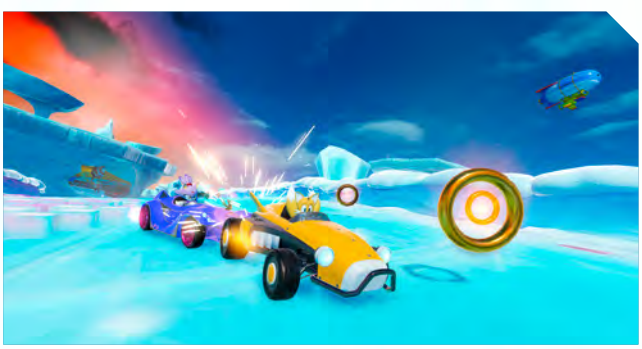
Rennfahren im Team

Um sich von anderen Fun-Racern, allen voran natürlich *Mario Kart,* abzuheben, setzt *Team Sonic Racing* auf – das verrät schon der Name – Teams. Beim Anspielen im Singleplayer-Modus fuhren wir im Team aus drei Fahrern (uns mit eingerechnet) zusammen mit CPU-Mitspielern gegen zwei andere Mannschaften aus jeweils ebenfalls drei Fahrern, insgesamt also zu neunt. Im Online-Mehrspieler des finalen Spiels werden Rennen mit bis zu zwölf Spielern gleichzeitig möglich sein. So werdet ihr nach dem Rennen auch nicht nur nach eurer endgültigen Platzierung eingeordnet, sondern nach den addierten Leistungen eures Teams, die aus Platzierung sowie eingesammelten Ringen bestehen, die *Sonic*-Kenner natürlich aus den vielen verschiedenen Titeln mit Segas blauem Maskottchen kennen.

Die Rennen selbst spielen sich wie die meisten aktuellen Fun-Racer: Gas geben, driften, eigene Items einsetzen und gegnerischen Items ausweichen, um dann möglcihst Erster zu werden. Wie auch das Klempner-Rennspiel setzt *Team Sonic Racing* weniger auf Realismus und mehr auf Arcade-Action, so fahrt ihr auch beim Sega-Spiel beispielsweise an Wänden oder segelt zwischendurch ein ordentliches Stück durch die Luft. Innerhalb eures Teams könnt ihr Items miteinander teilen, das ist eine Besonderheit und kann euch mitunter dabei helfen, kurz vor der Zielgeraden noch schnell ein, zwei Plätze gutzumachen, obwohl euch dafür eigentlich das passende Item fehlt. Bei den praktischen Helferlein erwarten euch die üblichen Verdächtigen wie Boost, Raketen



Sehr ähnlich wie bei den neueren *Mario Kart*-Spielen fahrt ihr auch in *Team Sonic Racing* reichlich unrealistisch an Wänden entlang, ohne hinabzufallen.



Alte Bekannte: die goldenen Ringe. Wie auch in den *Sonic*-Games lohnt es sich, die kreisrunden Sammelgegenstände mitzunehmen, denn sie bringen euch Punkte ein.

Die bisher spielbaren Strecken von *Team Sonic Racing* sind abwechslungsreich und liebevoll gestaltet, besitzen aber nur wenig Wiedererkennungswert.

Als spielbare Rennfahrer erwarten euch in *Team Sonic Racing* passenderweise verschiedene bekannte sowie unbekanntere Figuren aus den *Sonic*-Spielen.

und Ähnliches, so abwechslungsreich und ikonisch wie beispielsweise der blaue Panzer oder Kugelwilli aus der *Mario Kart*-Serie erschienen uns die Items beim Gamescom-Termin aber nicht. Beim Anspielen hatten wir Spaß mit den dank Items actionlastigen und teilweise positiv chaotischen Rennen, die Steuerung schien jedoch etwas schwammig zu sein. Zumindest kommt sie nicht ganz an die extrem präzise, knackige Auf-den-Punkt-Steuerung von *Mario Kart 8 (Deluxe)* heran. Damit muss sich jeder neue Fun-Racer aber wohl oder übel nun mal messen lassen, so auch *Team Sonic Racing*.

Zwar konnten wir bisher nur drei Strecken spielen, diese waren aber abwechslungsreich und interessant gestaltet. Bei „Ice Mountain“ bretterten wir über Schnee und Eis durch die Berge, dabei kommt auch im Hochsommer bei über 30 Grad im Schatten durchaus eine frostige und winterliche Stimmung auf. „Market Street“ führt durch die Stadt mit vergleichsweise engen Gassen und Straßen und „Whish Circuit“ erinnert uns ein wenig an Marios Piste aus *Mario Kart 8 (Deluxe)*. Lediglich an Wiedererkennungswert fehlt es den Strecken aus unserer Anzock-Session doch etwas. Da das fertige Spiel aber natürlich noch deutlich mehr Umfang bietet, könnten sich darunter gut und gerne etwas einprägsamere Pisten befinden. Beim Anspielen erlebten wir zumindest keine neue Regenbogen-Piste.

Potenzial oder nicht?

Ob *Team Sonic Racing* der große Hit wird? Das können wir natürlich erst im Dezember anhand des endgültigen Spiels beurteilen; was wir bisher gesehen haben, ist solide und schaut gut aus – mehr aber halt auch nicht. Das Team-System ist nett, ändert die grundsätzlichen Regeln eines Fun-Racers jedoch nicht wirklich. Irgendwie muss da noch mehr kommen, denn nach rund 30 Minuten in *Team Sonic Racing* hatten wir vor allem eine Frage: Wieso soll man den Raser mit dem blauen Flitzeigel jetzt anstatt *Mario Kart* spielen? Zumindest wenn man denn eine Switch sein Eigen nennt und somit Zugriff auf den Genre-Primus hat.

Johannes Gehrling

Wie bei Fun-Racern für gewöhnlich üblich, gibt es auch in *Team Sonic Racing* nützliche Items. Innerhalb eures Teams könnt ihr sie sogar teilen. Praktisch!

Bis zu zwölf Spieler können in *Team Sonic Racing* online um die besten Plätze fahren, in Teams zu je drei Fahrern.

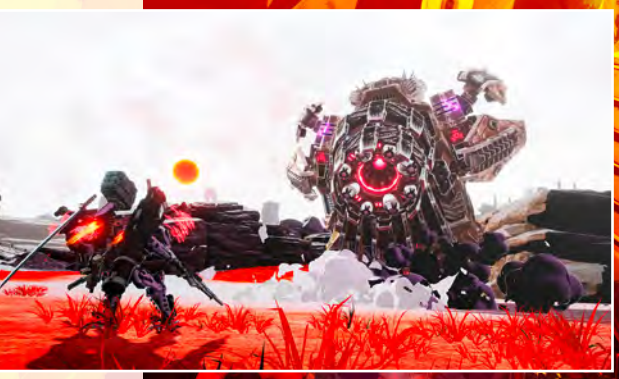
MEINUNG
Johannes Gehrling

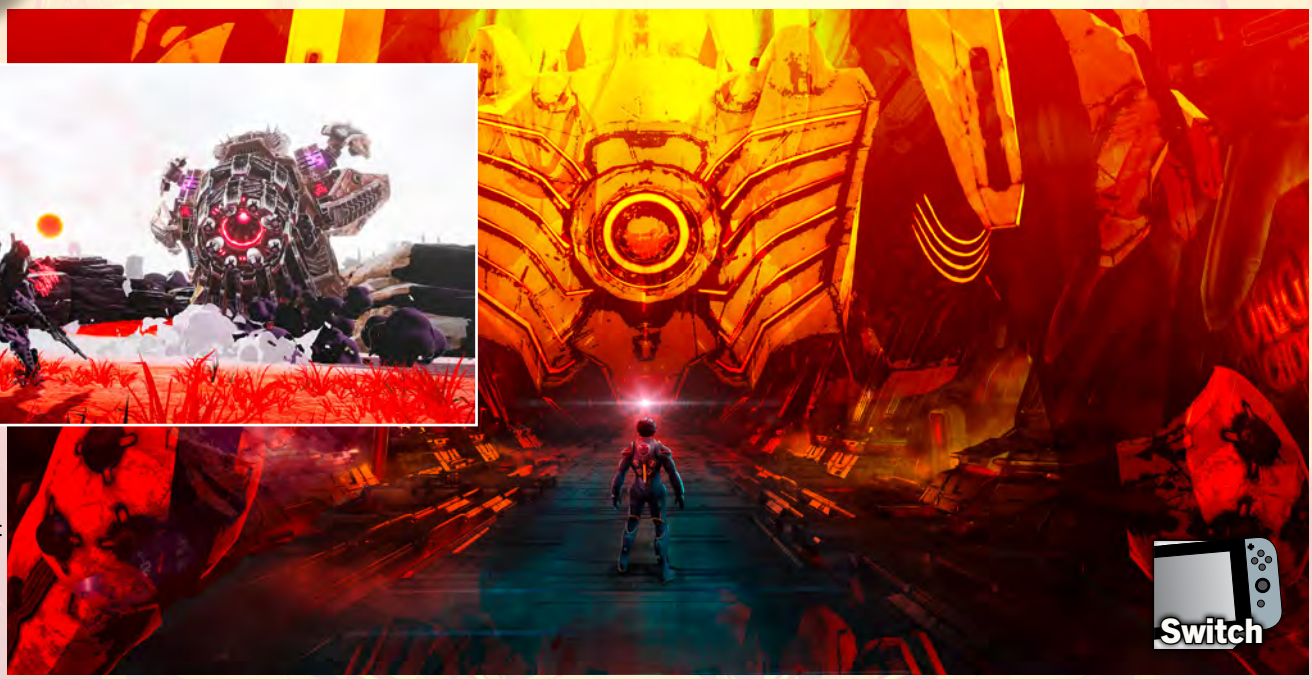
„Nicht so gut wie *Mario Kart*, aber trotzdem ein guter und spaßiger Genre-Vertreter.“

Man mag mir vorwerfen, in Sachen Fun-Racer voreingenommen zu sein, da mich *Mario Kart* seit nunmehr rund 20 Jahren durch mein Spielerleben sowie an unzähligen Abenden mit Freunden begleitet, ich nahezu jeden Teil unverschämt lange gespielt habe und *Mario Kart 8 Deluxe* noch immer alle paar Tage über den Bildschirm meiner Switch saust. Aber ich bin da einfach nur realistisch: Nintendo dominiert das durchaus interessante Angebot an Fun-Racern auf dem Markt mit seinem Genre-Primus und bisher hat es niemand anderes geschafft, dem Spiel den Rang abzulaufen. Das Potenzial dazu sehe ich auch bei *Team Sonic Racing* nicht. Das heißt aber nicht, dass es kein gutes Game wäre, im Gegenteil: Die Anzock-Session hat mir Spaß gemacht, mich aber eben nicht vom Hocker gehauen.

INFOS

Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sumo Digital
Termin:	Dezember 2018





Der einzigartige Grafikstil des Spiels ist absolut beeindruckend und ein Fest fürs Auge.

DAEMON X MACHINA

Action Riesige Mechs, kompromisslose Action, dröhnende Rockmusik und ein Grafikstil, wie man ihn vorher noch nie gesehen hat. Hier kommt eines der bisher schrägsten Switch-Spiele auf uns zu.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Vielversprechende Metall-Orgie mit einzigartigem Grafikstil und vielen offenen Fragen“

Wird *Daemon X Machina* ein gutes Spiel? Das wage ich derzeit noch nicht einzuschätzen. Dafür gab es schon auf der E3 – trotz Auftritt im Treehouse-Livestream – zu wenig zu sehen und der aktuelle Gamescom-Auftritt bringt auch nicht genug Licht ins Dunkel. Die Tatsache, dass Nintendo gewillt war, mit dem Spiel im Juni den E3-Reigen des Mario-Konzerns zu eröffnen, zeigt allerdings, dass die Zuständigen dort Vertrauen in den Titel haben. Beeindruckend wirkt die Action ja auf jeden Fall! Wenn das Spiel schon sonst nichts werden sollte, so wird es auf jeden Fall einzigartig. Der absolut ungewöhnliche Grafikstil, die rocklastige Musik, die seltsame Atmosphäre, all das ist ebenso verstörend wie einprägsam. Außerdem freut es mich persönlich, dass niemand anderes als die kreativen Köpfe hinter *Armored Core* den Titel entwickeln – das verheißt auf jeden Fall Gutes! So oder so freut es mich zudem, dass nun immer mehr Exklusivspiele auf der Switch landen, die nicht direkt von Nintendo kommen, sondern extern entwickelt werden. Wenn sie so einzigartige Projekte sind wie dieses hier, dann umso besser! Ich freu mich drauf.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Marvelous!
Termin:	2019

Es gibt Nintendo-Spiele, die sind eine schöne Überraschung, wenn sie angekündigt werden, allerdings ist eine solche ohnehin stets nur eine Frage der Zeit, siehe *Super Mario Party*. Dann aber gibt es jene Nintendo-Spiele, die völlig aus dem Blauen heraus kommen, keine bekannte Marke im Hintergrund haben und trotzdem oder gerade deshalb in Erinnerung bleiben. So geschehen bei *Daemon X Machina*, das auf der E3 2018 völlig unerwartet enthüllt wurde und im Rahmen der Gamescom erneut präsentiert wurde.

Mächtig mies gelaunte Mechs

Passenderweise wird das Game von den kreativen Köpfen hinter den Mech-Action-Spielen der *Armored Core*-Reihe entwickelt. Wir schlüpfen in *Daemon X Machina* – Überraschung! – in die Metallhaut eines riesigen Mechs. In großen Levels, in denen es überall rumst und kracht (untermalt von allerlei rockigen und Metal-Klängen), hauen wir feindlichen Robos auf die Mütze. Hinabgefallene Teile unserer Widersacher können einereits verwendet werden, um direkt vor Ort zum Beispiel Beschädigungen an unserem Mech zu reparieren, andererseits aber auch zu unserer Einsatzbasis zurückgebracht werden, damit wir sie dort modifizieren, verbessern und nutzen können. Es scheint also ein ausgeprägtes Loot- und Crafting-System im Spiel zu geben. Wie sich all das spielt, können wir nicht sagen – bisher durfte noch kein Journalist selbst Hand an den Titel legen. Wohl aber können wir sagen, dass *Daemon X Machina* anders aussieht als jedes andere Spiel, das wir kennen. Eine Art Cell-Shading-Grafik voller großflächiger Texturen trifft auf detailliert gebaute Mechs, riesige Roboter und Anime-Figuren. Schwer zu beschreiben und definitiv einzigartig! Noch kaum Infos gibt es zur Handlung des Abenteuers, in der korrumpierte Roboter eine zentrale Rolle spielen werden. Wir sind schon sehr gespannt, wie sich *Daemon X Machina* schlussendlich schlägt und was es taugt. Unser Interesse ist definitiv geweckt! **Lukas Schmid**

Unser Mech nimmt im Verlauf von Auseinandersetzungen unweigerlich Schaden. Mit Gerümpel aus der Umgebung können wir ihn aber zum Glück wieder heil machen.

Action-Adventure Wenn ihr auf gute Metroidvanias steht und hübscher, bunter Grafik zugeneigt seid, könnte euch im November ein tolles Spiel auf der Switch erwarten. Wir haben es schon mal ausprobiert.

Typisch Metroidvania: Zu Spielbeginn habt ihr noch nicht so viel auf dem Kasten, später aber zahlreiche Fähigkeiten.

MONSTER BOY UND DAS VERFLUCHTE KÖNIGREICH

Wenn die Switch ein spezielles Genre außerordentlich gut abdeckt, dann sind das wohl Metroidvania-Games. Kein Wunder, speist sich das Subgenre doch aus der *Metroid*-Serie von Nintendo und den *Castlevania*-Spielen, die seit Serienbeginn auf Nintendo-Konsolen bestens aufgehoben sind. *Monster Boy und das Verfluchte Königreich* ist ein vielversprechender Indie-Titel dieser Kategorie, der uns beim ersten Ausprobieren sofort überzeugt hat. Doch um was geht's eigentlich?

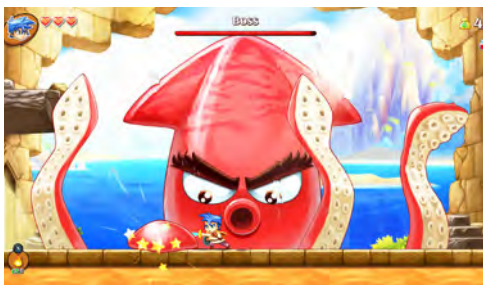
Rette das Königreich

Als Protagonist namens Jin müsst ihr das Königreich von Monster World retten, dazu schlagt ihr euch durch die bunte Spielwelt, werdet immer stärker, löst Rätsel und besiegt die Bosse und Mini-Bosse. Klingt wie eine Story, die nur Mittel zum Zweck ist, stimmt aber nicht: Die Geschichte geht durchaus tiefer und wird vor allem von Konversationen zwischen euch und den CPU-gesteuerten Figuren der Spielwelt getragen. Nichtsdestotrotz steht genretypisch das Gameplay im Mittelpunkt und das ist richtig gut. Ihr lauft, hüpft und kämpft euch durch eine große zusammenhängende Spielwelt, wobei ihr ständig neue Ausrüstungsgegenstände sowie andere Items und Verbesserungen sammelt, was euch immer stärker macht. Als Besonderheit könnt ihr insgesamt sechs verschiedene Verwandlungsformen finden, mit deren Hilfe ihr besonders effektiv gegen bestimmte Gegner-Arten seid. Die Spielwelt ist verwinkelt und lädt zum Erkunden ein, dank neuer Gegenstände erhaltet ihr erst nach und nach Zutritt zu allen Gebieten. Nach rund 15 Stunden solltet ihr das Spiel laut Entwickler in etwa abschließen.

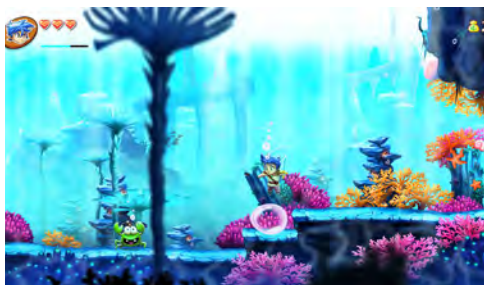
Prädikat wunderschön

Was uns neben der griffigen Steuerung und der spaßigen Spielmechanik beim Anspielen sofort aufgefallen ist: Der wunderbare Grafikstil. Spielwelt, Figuren und Animationen sind handgezeichnet, was in diesem Fall ein eindeutiges Qualitätsmerkmal darstellt. Die Zeichnungen sind nicht nur hübsch, sondern auch detailliert, so besitzen die Figuren zum Beispiel verschiedene Gesichtsausdrücke. Zudem wird das Spiel von eingängiger Musik untermalt. *Monster Boy und das Verfluchte Königreich* präsentiert sich als ein aus der Masse herausstechendes Spiel.

Johannes Gehrling



Die Boss-Gegner überzeugen wie auch alle anderen Gegner und die ganze Spielwelt durch wunderschöne Gestaltung.



Auch unter Wasser müsst ihr verwinkelte Gänge erkunden, Gegner plattmachen und neue Ausrüsung einsammeln.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Das Spiel ist nicht nur wunderschön, sondern überzeugt auch mit toller Spielmechanik."

Hach ja, neben Fun-Racern sind Metroidvania-Titel wahrscheinlich mein liebstes Unter-Genre. Daher freut es mich ungemein, dass ich beruflich neuerdings mit vielen Spielen dieser Kategorie intensiv in Kontakt komme. Dabei stolpere ich neben wirklich soliden und guten Titeln natürlich auch über waschechte Flops, gelegentlich aber auch über handfeste Überraschungen der positiven Art. *Monster Boy und das Verfluchte Königreich* gehört meinen ersten Anspiel-Eindrücken nach definitiv zu letzterer Kategorie. Die Spielmechanik hat mich sofort gepackt und vor allem: motiviert! Viel Zeit hatte ich bisher leider nicht mit dem Spiel, ich wollte in diesem Moment aber unbedingt weitermachen, mehr Ausrüstung sammeln und die Spielwelt weiter erkunden. Für mich ein Qualitätsmerkmal für ein Metroidvania-Spiel.

INFOS

Hersteller:	FDG Entertainment
Entwickler:	Game Atelier
Termin:	06. November 2018

GEAR CLUB UNLIMITED 2

Rennspiel Ende 2017 erschien *Gear Club Unlimited*, rund ein Jahr später steht nun Teil 2 des Rennspiels in den Startlöchern. Wir haben das Game ausprobiert.

Wie in Teil 1 ist auch im Nachfolger eure Werkstatt der Ort, an dem ihr eure Fahrzeugflotte mächtig aufbessert und hübsch zur Schau stellen könnt.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Die Neuerungen sind spannend. Jetzt würde ich sie nur gerne auch ausprobieren."

Der Termin zu *Gear Club Unlimited 2* war einer derjenigen Gamescom-Momente, auf die ich mich im Vorfeld am meisten gefreut habe. Warum? Ich mag realistisch angehauchte Rennspiele und *Gear Club Unlimited 2* ist da abgesehen von seinem letztjährigen Vorgänger im Switch-Universum ziemlich allein auf weiter Flur. Ja, auch Teil 2 ist arcadig, das mag für einige Leute bestimmt ein herber Kritikpunkt sein, für mich ist es aber genau das Richtige. Gespannt bin ich nun vor allem auf den neuen Story-Modus und die ebenfalls neuen Racing Clubs, nachdem ich auf der Gamescom vier neue Strecken lediglich gegen CPU-Gegner gefahren bin. Da das Spiel noch dieses Jahr erscheinen soll, wird sich die Wartezeit auf jeden Fall in Grenzen halten – puh! Persönlich hoffe ich für Teil 2 zudem auf leistungsstarke Elektro-Autos.

INFOS

Hersteller:	Microids
Entwickler:	Eden Games
Termin:	2018

Vier: So viele Rennen durften wir in *Gear Club Unlimited 2* absolvieren, um uns einen ersten Eindruck vom Rennspiel zu machen. Gleich vorweg: Die zweite Generation spielt sich sehr ähnlich wie die erste. Das heißt: Arcadige Fahrweise trifft auf (zum Release) 51 lizenzierte Original-Fahrzeuge und unzählige fiktive Strecken in verschiedenen Themengebieten. Weitere Fahrzeuge und andere zusätzliche Inhalte folgen nach der Veröffentlichung per Updates. Unter der uns äußerlich wohlbekannten Fassade stecken aber so einige Neuerungen.

Story und Online-Clubs

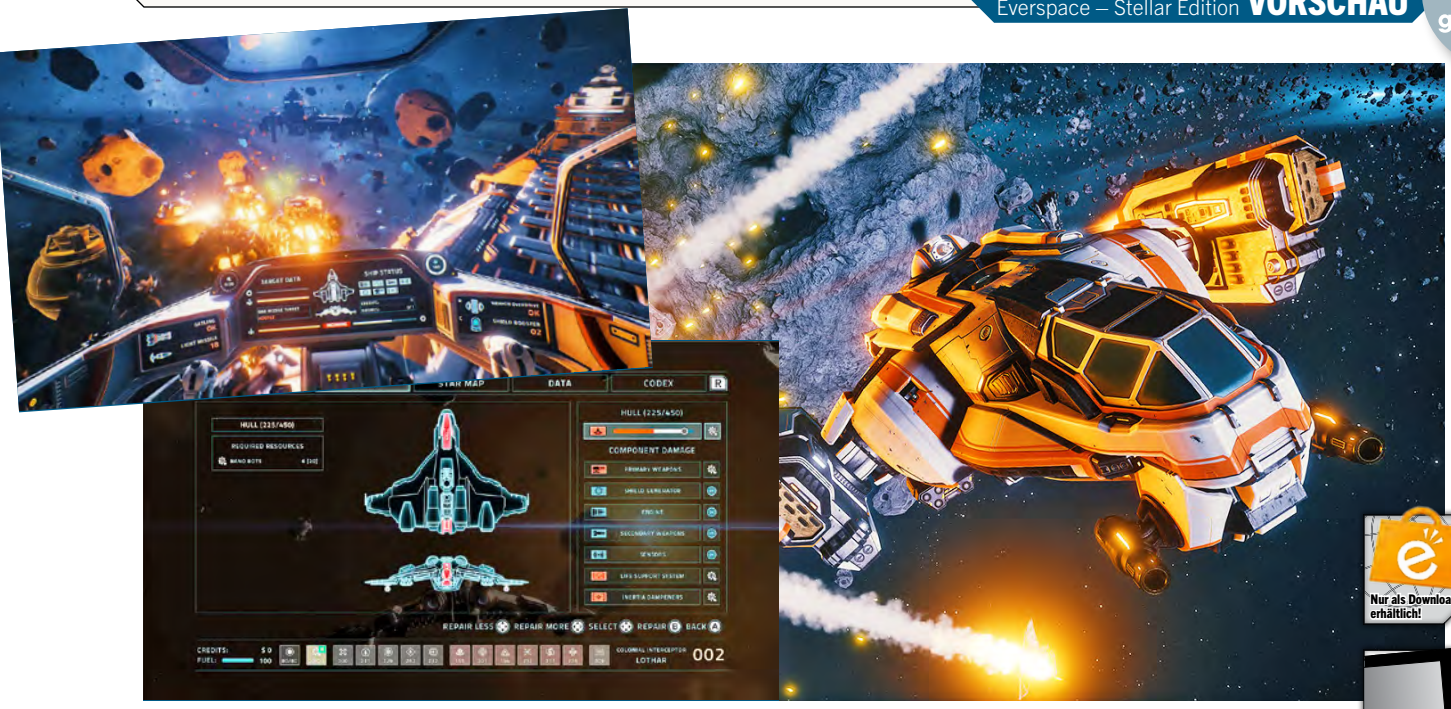
So bietet *Gear Club Unlimited 2*, was in Teil 1 noch merkbar fehlte: einen Story-Modus. Der ist nun mit von der Partie und erzählt die Geschichte einer Familie, die mit Autorennen dem finanziellen Bankrott zu entkommen versucht. Das soll Motivation und einen nachvollziehbaren Grund liefern, zu spielen – ob der Plan der Entwickler aufgeht, wird sich zeigen müssen. Auch online gibt's dank des eigenen Racing Clubs deutlich mehr zu tun als im Vorgänger. Zusammen mit Freunden könnt ihr einen solchen Club gründen und managen, die besten Fahrer rekrutieren und gegen andere Clubs aus aller Welt antreten. Es winken exklusive Items für die besten Clubs sowie der Ruhm der Bestenliste. In eurer Werkstatt, dem Performance Shop, werkelt ihr weiterhin an eurer Fahrzeug-Flotte, Sticker für eure Fahrzeuge könnt ihr nun bis ins Detail euren eigenen Vorstellungen entsprechend entwerfen. Außerdem neu: Im Handheld-Modus könnt ihr bis zu acht Switch-Konsolen miteinander verbinden und gegeneinander im lokalen Multiplayer antreten. Außerdem erwarten euch sogenannte Link Races, bei denen verschiedene Themengebiete eine gemeinsame Rennstrecke bilden, sowie als ganz neues Thema die Alpen mit von Schnee und Eis bedeckten Pisten. Nicht zuletzt haben die Entwickler an Grafik und Performance des Spiels gearbeitet.

Gewohntes Gefühl

Spielerisch fühlten wir uns beim Anzocken gleich zu Hause, die Rennen spielen sich weitestgehend genauso an wie im ersten Teil. Das neue Themengebiet Alpen fordert uns jedoch einiges ab. Das Fahrzeug auf Schnee und Eis souverän über die Strecke zu bringen ist deutlich anspruchsvoller als alles, was wir bisher von *Gear Club* kannten. Story-Modus und Racing Clubs hören sich auf dem Papier wie tolle neue Möglichkeiten an, die neue Interaktionswege mit dem Spiel erschaffen. *Gear Club Unlimited 2* macht im Vergleich zu seinem Vorgänger einen genauso soliden und etwas vielseitigeren ersten Eindruck.

Johannes Gehrling

In *Gear Club Unlimited 2* erwarten euch Rennen verschiedener Art, darunter auch Offroad-Partien über Stock, Stein und unwegsames Gelände.



Nur als Download erhältlich!

Switch

Im Weltraum-Abenteuer *Everspace* auf der Switch bereist ihr aus der Cockpit-Sicht die Galaxie. Euer Raumschiff könnt ihr mit verschiedenen Waffen bestücken, die ihr als Belohnung für erfüllte Aufgaben erhaltet oder während eures Abenteuers findet. Beim Bildschirmtod verliert ihr das alles aber wieder.

EVERSPACE – STELLAR EDITION

Action *Everspace* bietet euch ab Dezember die Möglichkeit, auf der Switch das unendliche Weltall zu bereisen und dort allerlei Aufregendes zu erleben. Wir berichten von unseren Eindrücken.

Der Weltraum: unendliche Weiten, unendlicher Raum für Fantasie und Träume. Seit Beginn der bemannten Raumfahrt vor einigen Jahrzehnten ist ein winziger Teil des Weltraums für uns Menschen greifbar geworden, von der Faszination ist dabei aber nichts verschwunden. Im Gegenteil: Spiele wie *Everspace* fundieren zu einem guten Teil ihres Spielspaßes auf der Möglichkeit, den Weltraum auf eine Art zu bereisen, die in der Realität in dieser Form (noch) gar nicht möglich ist. Nachdem das Spiel 2017 bereits für andere Plattformen erschienen ist, erwartet uns auf der Switch nun im Dezember die *Stellar Edition* des Action-Titels. Wir haben schon mal reingespielt.

Immer wieder aufs Neue

Everspace setzt auf eine Mischung aus actionbetontem Weltraum-Shooter und Roguelike-Mechaniken. Der häufige Tod und darauffolgende Neustarts sind unausweichlich und ein elementarer Teil der Spielmechanik, dabei verliert ihr jedes Mal den Großteil eures Fortschritts und der gesammelten Items. Nichtsdestotrotz treibt jeder Tod auch die Geschichte voran, die sich um die Frage dreht: Wer seid ihr? Auf dem Weg zur Antwort lernt ihr viele CPU-gesteuerte Figuren und deren Geschichten kennen, um letztendlich die Frage nach eurer ganz eigenen Story zu beantworten. Genaue Vorgaben gibt es abseits vom einführenden Tutorial nicht, sodass ihr jede Menge Freiheit zur eigenen Erkundung der Spielwelt habt. In dieser tragt ihr zahlreiche hitzige Gefechte aus, bereist verschiedenste Teile des Weltalls, baut auf Asteroiden wertvolle Ressourcen ab und mehr. Die Spielwelt, also das Universum, verändert sich währenddessen immer wieder.

Allein schon wegen der tollen Darstellung des Weltraums lohnt es sich, *Everspace* eine Chance zu geben. Für Sci-Fi-Fans schlägt hier das Herz höher!

Spaß beim Ausprobieren

Allzu lange konnten wir *Everspace* nicht ausprobieren, einen grundlegenden Eindruck von der Switch-Version aber dennoch bekommen. Das Spiel läuft technisch sauber auf Nintendos Hybrid-Konsole und sieht optisch eindrucksvoll aus. Für die Zeit des Ausprobierens hat das Roguelike-Gameplay Spaß bereitet. Ob das längerfristig auch der Fall ist, kann natürlich nur ein ausgiebiger Test zeigen.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

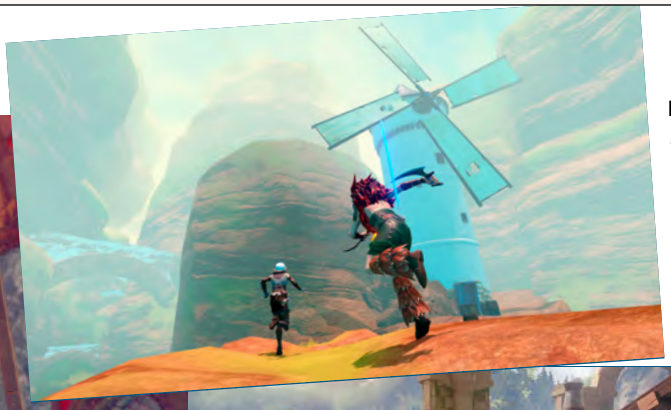
„Weltraum bereisen: Toll! Bei jedem Tod (fast) alles wieder verlieren: Ich weiß ja nicht."

Jeder, der regelmäßig Artikel von mir liest, Videos mit mir schaut oder Podcasts mit meiner Beteiligung anhört, weiß mittlerweile: Ich liebe Science-Fiction! Daher habe ich mich schon über *Galaxy on Fire* auf der Switch gefreut und deshalb auch mit Freude vernommen, dass ich *Everspace* bei einem Gamescom-Termin ausprobieren kann. Das Spiel sieht toll aus und bringt aufregende Weltraum-Action auf die neueste Nintendo-Konsole: toll! Kopfzerbrechen macht mir allerdings die Roguelike-Spielmechanik. Ich bin einfach absolut kein Freund davon, bereits Gesammeltes wieder zu verlieren. Im Fall von *Everspace* treibt aber genau das das Spiel voran. Ich bin also gespannt, ob mir die finale Version im Dezember genauso gut gefallen wird, wie es auf der Gamescom der Fall war. Als Science-Fiction-Fan hoffe ich es!

INFOS

Hersteller:	Rockfish Games
Entwickler:	Rockfish Games
Termin:	Dezember 2018

In den zahlreichen Dungeons des Spiels trefft ihr auf verschiedenste (Mini-)Bosse, die ihr bezwingen müsst.



Die Spielwelt von *Decay of Logos* ist weitläufig und lädt zum Erkunden ein, es handelt sich aber nicht um ein Open-World-Spiel.

Ein hilfsbereites Tier: Euer treuer Begleiter, ein weißer Hirsch, schleppt nicht nur das Arsenal für euch.

DECAY OF LOGOS

Rollenspiel Die Spielwelt Logos fiel einer zerstörerischen Katastrophe anheim, ihr müsst sie retten. Wir fühlten uns bei der Präsentation sofort an ein anderes bekanntes Rollenspiel erinnert – *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

Switch

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ein hübsches Action-Rollenspiel mit einigen interessanten Gameplay-Ideen."

Decay of Logos ist ein hübsches Action-Rollenspiel mit überschaubarer Spieldauer, was für manche Gamer vielleicht ein Kritikpunkt, für mich aber ein klarer Vorteil ist. Rund acht Stunden, das reicht völlig aus, es müssen nicht immer 100 Stunden und mehr sein. Die Reminiszenzen an *Zelda*-Spiele und vor allem *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* sind für einen Serien-Fan wie mich eine nette Überraschung und glücklicherweise nicht aufdringlich, sondern stimmig in die Spielwelt integriert. Die paar Gegner, die ich in der Präsentation sehen konnte, waren interessant und außergewöhnlich, das Kampfsystem ist simpel und scheint gut balanciert zu sein. Ich sehe in *Decay of Logos* keinen gigantischen Überraschungs-Hit, aber ein richtig gutes Rollenspiel mit einigen interessanten Gameplay-Ideen.

INFOS

Hersteller:	Rising Star Games
Entwickler:	Amplify Creations
Termin:	01. Quartal 2019

Warum *Decay of Logos* dem *Zelda*-Hit ähnlich ist? Nun, euch begleitet ein treues Reittier, statt Epona ein weißer Hirsch. Mit diesem baut ihr während des rund achtstündigen Spielverlaufs eine zunehmend tiefere Bindung auf. Dadurch bleibt der Hirsch mit der Zeit auch in brenzligen Situationen ruhig, in denen seine Stress-Anzeige sonst schnell überschießt, was dazu führt, dass er euch von seinem Rücken wirft. Euer Waffenarsenal und sonstiges Equipment müsst ihr dank eures tierischen Begleiters nicht selbst schleppen. Praktisch: Mithilfe einer Pfeife ruft ihr den Hirsch jederzeit zu euch, außer in Dungeons. Diese wiederum sind im Spiel zahlreich vorhanden und erinnern uns ebenfalls an Spitzohr Link. Ihr löst Rätsel, sammelt nützliches Zeug aus Truhen, bekämpft kleinere Widersacher und am Ende einen Boss- oder Miniboss-Gegner. Wie in *Breath of the Wild* ist die Dungeon-Gestaltung von Steampunk-Mechanismen und leuchtenden neonfarbenen Schriftzügen gezeichnet.

Doch *Decay of Logos* ist kein dreister *Zelda*-Klon. So ist die Spielwelt zwar recht weitläufig und weitestgehend offen zugänglich, ein Open-World-Spiel ist es aber nicht. Stattdessen leiten euch zwar keine konkreten Quests, dafür aber NPCs mit charakterlichem Tiefgang weiter, genauso wie visuelle Effekte. Auf eine Karte müsst ihr indes komplett verzichten. Die Kämpfe sind actionlastig und setzen auf eine Mischung aus den richtigen Waffen, gutem Timing und auf zeitlich gekonntes Ausweichen sowie Blocken. Neben Nahkampf- und Fernkampf-Waffen habt ihr auch Magie zur Verfügung. Nutzt ihr diese, schwindet aber ein Teil eurer Lebensenergie. Der Einsatz sollte also gut bedacht sein. Die Gegner sind indes ziemlich interessant und abwechslungsreich. Inspiriert sind sie in erster Linie von europäischer Folklore. Beispiele: übergroße Radieschen mit giftigen Beißzähnen sowie zu lebendigen Bäumen verwachsene Menschen.

Fürs Kämpfen erhaltet ihr außerdem Erfahrungspunkte, wodurch euer Level steigt und eure Skills besser werden. Der Skill-Tree ist automatisiert und richtet sich nach eurem Kampfstil. Verwendet ihr viel Magie, werden entsprechende Werte besser, kämpft ihr oft mit Pfeil und Bogen, steigern sich eben solche Fähigkeiten. Wenn euch der Bildschirm-Tod ereilt, sind eure Stats temporär vermindert und zwar so lange, bis ihr euch in einem Camp erholt. Dabei lauft ihr aber Gefahr, überfallen zu werden. Das Helden-Leben in *Decay of Logos* ist kein leichtes.

Johannes Gehrling

DARK SOULS REMASTERED

Switch

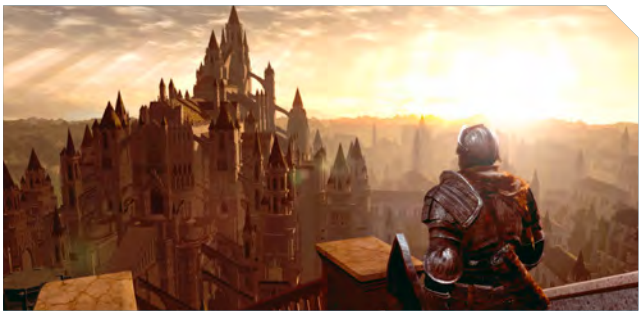
Rollenspiel Die knüppelharte Action-RPG-Reihe schlägt erstmals auf einer Nintendo-Konsole auf.

Ursprünglich für Ende Mai geplant, erscheint *Dark Souls Remastered* gut fünf Monate nach den Versionen für PS4 und Xbox One am 19. Oktober endlich auch für die Switch. Immerhin, Nintendo-exklusiv können Fans des Spiels einen optional erwerblichen Amiibo ergattern, der die Figur Solaire von Astora zeigt. Damit schaltet man die Geste „Gelobt sei die Sonne" frei, die alternativ aber auch im Spielverlauf gefunden werden kann. Etwas mager! Ebenso wie die Tatsache, dass *Dark Souls Remastered* im Vergleich zum Original von 2011 abseits leichter technischer und spielerischer Anpassungen keinerlei neue Inhalte mit sich bringt. Das wird reinen Nintendo-Spielern jedoch herzlich egal sein, denn bisher erschien ohnehin noch kein Teil der Reihe für eine Nintendo-Konsole. Am genialen Grundgerüst hat sich freilich nichts geändert. Wir erforschen eine mysteriöse Fantasy-Welt, in der sich unserer selbst erstellten Figur allerlei fiese Feinde und extrem anspruchsvolle Bosse entgegenstellen. Das Schöne: *Dark Souls* ist verdammt schwer, aber niemals unfair und belohnt die, die aus ihren Fehlern lernen und stets aufmersksam sind. Das gilt auch für die tiefgründige Handlung, die jedoch nicht linear erzählt wird, sondern erfordert, dass wir stets jede Ecke genau erkunden. Der Mehrspielermodus, in dem wir entweder fremde Sessions invadieren oder Freunden beistehen, ist auch mit an Bord.

Lukas Schmid

INFOS	
Hersteller:	Bandai Namco
Entwickler:	From Software
Termin:	19. Oktober 2018

Besonders die zahlreichen Bosskämpfe zeichnen *Dark Souls* aus. Nur wer die eigenen Fähigkeiten perfekt beherrscht und die Gegnerbewegungen analysiert, kann bestehen.



Die Spielwelt Lordran offenbart ihre Geschichte nicht direkt. Stattdessen muss man als Spieler beobachten und Dokumente lesen, um die Hintergründe zu erfahren.

SAINTS ROW THE THIRD

Switch

Wer gegnerische Bandenfahrzeuge in die Luft jagt, verdient Bonus-Respekt und kann sich damit dann coole Kleidung auf Waffen zulegen.

Mit den Hightech-Fahrzeugen der STAG Unit macht ihr im Verlauf des Spiels öfter Bekanntschaft. Insbesondere dann, wenn ihr auf der Flucht seid.

Action Das Spiel mit dem irrsinnigen Humor erscheint nun auch für Nintendo Switch.

Nein, nicht der letzte Ableger der Serie *Saints Row 4*, sondern *Saints Row The Third* soll auf der Hybridkonsole erscheinen. Der Open-World-Titel kehrt nach sieben Jahren zurück und soll die Spieler mit verrückten Waffen und futuristischen Fahrzeugen wieder begeistern. Außerdem hebt sich *Saints Row 3* durch überspitzten Humor und verrückte Missionen von ähnlichen Genre-Vertretern wie *GTA 5* ab. Weshalb ausgerechnet der dritte Serienteil, der ursprünglich 2011 erschien, dem vierten Teil vorgezogen wurde, ist unklar. In *Saints Row The Third* versuchen der Spieler und seine Gang, die Kontrolle über die Stadt Steelport zu übernehmen. Rivalisierende Banden wie die Luchadores, die aus Wrestlern bestehen, versuchen dabei, euch auf jede erdenkliche Art und Weise daran zu hindern. Wer in dem *Saints Row 3* nach seriösen Aspekten Ausschau hält, sucht lange. Die Fans werden wissen, dass einige der Witze oftmals unter die Gürtellinie gehen und es somit nicht jedermanns Sache ist. Dennoch ist der eine oder andere Lachanfall vor der Konsole garantiert. Aufgrund der oftmals eintönigen Schießereien und sich andauernd wiederholenden Missionen musste das Action-Spektakel einiges an Kritik einstecken. Wer aber sowieso lieber mit dem Panzer statt einem Auto durch die Straßen von Steelport fährt, ist bei *Saints Row The Third* genau richtig.

Eugen Günter

INFOS	
Hersteller:	Deepsilver
Entwickler:	Volition/Fishlabs
Termin:	März 2019

HYPER SPORTS R

Sportspiel Konami entwickelt ein exklusives Spiel für die Switch! Eine coole Sache – bis man es in Action sieht.

Ach herrje, was ist das denn? Nachdem wir uns bereits auf der E3 über Konamis *Hyper Sports R* wundern durften, hat sich angesichts des Gamescom-Auftrittes des Spiels daran nichts geändert. In der Sport-Minispiel-Sammlung, die grafisch ungefähr auf dem Niveau zehn Jahre alter Mobile-Spiele ist, besteht unsere Aufgabe darin, im Hürdenlauf, Speerwerfen, Schwimmen und anderen Fitness-Herausforderungen zu bestehen. Das sieht nicht nur furchtbar aus, sondern spielt sich auch wahnsinnig unspektakulär. Anstatt primär auf normale Tasten-Kontrolle setzen die Entwickler voll auf Bewegungssteuerung, die zumindest in der Messe-Demo kein Stück besser ausfällt als in den unzähligen, miesen Wii-Sportspiel-Sammlungen von anno dazumal. Wer will, kann auch mit bis zu drei Mitspielern ran, aber nach aktuellem Stand wüssten wir keinen Grund, weshalb man das einem Freund antun würde. Wir hoffen natürlich, dass wir völlig falsch liegen und das Spiel absolut genial ist, wenn es erscheint (Release-Termin gibt es noch keinen). Aber seien wir mal ehrlich, die Chance, dass hier was draus wird, ist eher gering. **Lukas Schmid**

INFOS

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Termin:	Nicht bekannt

Switch

Die verschiedenen Sportarten in *Hyper Sports R* werden via Bewegungssteuerung der Joy-Cons ausgeführt. Da kommen Erinnerungen an Wii-Zeiten wieder hoch.

YOMAWARI: THE LONG NIGHT COLLECTION

Switch

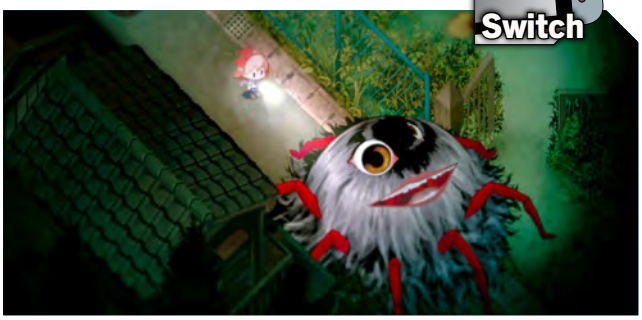
Adventure Zuckersüßer Horror mit einzigartiger Atmosphäre und einigen interessanten Ideen

Es muss ja nicht immer bitterböse sein: *Yomawari: Night Alone* und der Nachfolger *Yomawari: Midnight Shadows*, die nach ihren Releases unter anderem auf PC, PS4 und PS Vita nun zusammen für die Nintendo Switch erscheinen, sind Horrorspiele, aber trotzdem nicht brutal um der Brutalität willen. Stattdessen steuern wir in beiden Abenteuern (die inhaltlich kaum miteinander zusammenhängen) zuckersüße Chibi-Protagonisten durch dunkle, unheimliche Umgebungen. Unsere Aufgabe: zu entkommen. Dazu schieben wir Objekte herum, benutzen unsere Taschenlampe, greifen auf allerlei Items wie eine Schaufel zurück und mehr. Worüber wir nicht verfügen: Waffen – Gegner erwarten uns allerdings trotzdem zuhauf. Also gilt es, ihnen auszuweichen, vor ihnen davonzurennen oder ihnen Fallen zu stellen, um dem virtuellen Ableben zu entgehen. Das funktioniert alles recht adventurelastig, trotzdem schnellt in spannenden Momenten, in denen einem ein besonders gemeiner Fiesling auf den Fersen ist, schon mal der Puls in die Höhe. Bezüglich der Handlung dreht sich der erste Teil übrigens um ein junges Mädchen, das mitten in der Nacht in einer gruseligen Stadt nach ihrer großen Schwester und ihrem Hund suchen muss. Im zweiten Teil übernehmen wir abwechselnd die Kontrolle über die Mädchen Haru und Yui, die sich nach einem Feuerwerk aus dem Augen verlieren und ebenfalls alleine die Nacht erkunden müssen. Vielversprechend!

Lukas Schmid

INFOS

Hersteller:	NIS America
Entwickler:	Nippon Ichi Software
Termin:	26. Oktober 2018



Gegenüber Feinden haben die Protagonisten in beiden Spielen keine Chance. Anstatt zu kämpfen, gilt es also, zu fliehen oder aber die Widersacher auszutricksen.

Der handgezeichnete Grafikstil des Abenteuers wirkt absolut einmalig und verleiht dem Spiel eine ganz eigene Atmosphäre. Der Mix aus putzig und gruselig ist gelungen!

SLAY THE SPIRE

Strategie Was dabei herauskommt, wenn man Roguelike- und Kartenspiel-Elemente vereint

Auf Steam befindet sich *Slay the Spire* zwar seit knapp zehn Monaten im Early Access, das soll sich laut Entwickler Mega Crit Games aber bald ändern. 2019 erhält der Mix aus Roguelike und Kartenspiel nämlich seinen ersten Konsolen-Port und zu unserer Freude wird der Switch die Ehre zuteil. In *Slay the Spire* erklimmt ihr in mehreren Etappen eine Turmspitze und trefft dabei auf zahlreiche Gegner. Um sie zu besiegen, müsst ihr eure zuvor zusammengestellten Kartendecks geschickt ausspielen und den Plänen eures Gegenübers zuvorkommen. Die Nutzung des Touchscreens und der Joy-Cons verspricht dabei ein neues Einzelspieler-Erlebnis. Jeder der drei spielbaren Charaktere bietet euch Zugriff auf andere Karten und Taktiken. Wer stirbt, verliert all seine Fortschritte und muss sich erneut dem Spire stellen. Dass sich die Wege bis zur Spitze bei jedem Durchlauf ändern, sorgt für viel Abwechslung. Auch die Charaktere und die mehr als 200 Karten versprechen viele spannende Spielstunden. Eines ist jedoch immer gleich: Am Ende eurer Reise wartet ein mächtiger Bossgegner auf euch, dem ihr tapfer die Stirn bieten müsst. Elite-Gegner erschweren euch dagegen bereits von Beginn an den Aufstieg. Doch die Konfrontation lohnt sich: Mutige Abenteurer werden nach dem Sieg gegen starke Monster mit sogenannten Relikten belohnt. Diese verleihen euch für den Rest der Reise stärkende Effekte, können euch aber auch mit schwächenden Nebenschäden belegen. Ob ihr diese in Kauf nehmen wollt, ist euch überlassen. **Cosima Staneker**

INFOS

Hersteller:	Humble Bundle
Entwickler:	Mega Crit Games
Termin:	2019

Der Charakter The Silent rückt Gegnern mit Dolchen und Giften auf die Pelle. Zwei weitere, individuell spielbare Figuren stehen euch in *Slay the Spire* zur Auswahl.

Bei der Zusammenstellung eures Decks habt ihr die freie Wahl. Wie in jedem Kartenspiel fällt später im Kampf natürlich auch ein gewisser Zufallsfaktor ins Gewicht.

DEAD END JOB

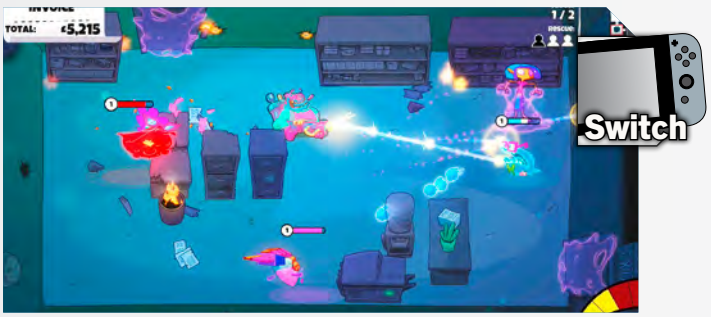
Action Wenn ein drittes *Luigi's Mansion* so lange auf sich warten lässt, geben wir eben hier fiesen Geistern mächtig Saures.

Auf der Gamescom 2018 in Köln statteten wir dem deutschen Hersteller Headup Games einen Besuch ab, um dort den wunderbar abgedrehten Twin-Stick-Shooter *Dead End Job* anzuspielen. Das kleine Entwicklerteam Ant Workshop besteht zwar aus ehemaligen Mitarbeitern von Rockstar Games, doch statt eines düster-satirischen Open-World-Gangster-Epos erwartet uns in *Dead End Job* eine kunterbunte Mischung aus *The Binding of Isaac* und *Luigi's Mansion*. Als trotteliger Geisterjäger Hector ziehen wir los, um jede Menge frecher Gespenster zu beschießen und anschließend einzusaugen, wenn wir sie genügend geschwächt haben. Das klingt recht einfach, doch die zahlreichen Geister in den prozedural generierten Gebieten nehmen uns auch unter Beschuss oder versuchen, uns anzufallen und vollzuschleimen. Es gilt also, stets in Bewegung zu bleiben, selbst zu feuern und darauf zu achten, dass Hectors Waffe nicht überhitzt. Hat man eine gewisse Anzahl der Geister endgültig ins Jenseits geschickt, wird Hector befördert und darf seine Fähigkeiten verbessern. Dadurch bleibt der farbenfrohe Shooter-Spaß stets motivierend. Zudem ist das 90er-Jahre-Cartoon-Design von *Dead End Job* verdammt witzig und herrlich überdreht. Der Titel wird ebenfalls einen Koop-Modus beinhalten, den wir jedoch noch nicht selbst anspielen durften. Der zweite Spieler steuert dabei selbst einen Geist. **Christian Dörre**

INFOS

Hersteller:	Headup Games
Entwickler:	Ant Workshop
Termin:	2019

Das Design der Gegner und des Helden ist herrlich bescheuert. Diese gelbe Geistereiswaffel ist gefährlicher, als sie aussieht, da sie gelbes Plasma verschießt.



Die farbenfrohen Kämpfe gegen die verschiedenen Geister machen richtig Laune. Habt ihr genug Gespenster eingesaugt, steigt ihr im Rang auf.

GRANDIA 1 & 2 HD REMASTER

Rollenspiel Die beiden JRPG-Klassiker sollen schon in einigen Monaten mit aufgemotzter Grafik zum Download bereitstehen.

INFOS

Hersteller:	GungHo
Entwickler:	Game Arts
Termin:	Winter 2018

Die *Grandia*-Reihe gilt als eine der beliebtesten und erfolgreichen Rollenspielserien des japanischen Entwicklers Game Arts (auch bekannt für die Lunar-Spiele), wobei vor allem die ersten beiden Teile sehr positiv ankamen. Da ist es nicht sehr verwunderlich, dass ebenjene nun einen HD-Remaster für Switch spendiert bekommen. Ursprünglich erschien *Grandia* 1997 in Japan für Sega Saturn (und drei Jahre später dann auch bei uns in Europa) und begeisterte vor allem mit seinen charmanten Spielfiguren und seinem für damalige Zeiten eher ungewöhnlichen Kampfsystem, das ähnlich dem ATB-System aus *Final Fantasy* Rundenkämpfe in Echtzeit bot. Der zweite Teil (2001 für Dreamcast, ein Jahr später auch auf PS2) erweiterte das System um eine neue Mechanik: Trifft einer eurer Helden mit seinem Angriff einen Gegner gerade dann, wenn dieser selbst zur Attacke ansetzt, wird Letztere abgebrochen. Timing spielte daher eine wichtige Rolle. Darüber hinaus bot *Grandia 2* eine interessante Geschichte und war der erste Serienteil komplett in 3D. Ob man abseits von einem grafischen Update noch weitere Verbesserungen erwarten kann, wurde bisher nicht verraten. Dafür ist bereits bekannt, dass die beiden Klassiker noch diesen Winter als Download-Doppelpack im Nintendo eShop erscheinen sollen.

Viktor Eippert

In den Kämpfen in *Grandia 2* spielt gutes Timing eine wichtige Rolle, da Aktionen zwischen der Kommandophase und der Aktionsphase unterbrochen werden können.

SNK 40TH ANNIVERSARY COLLECTION

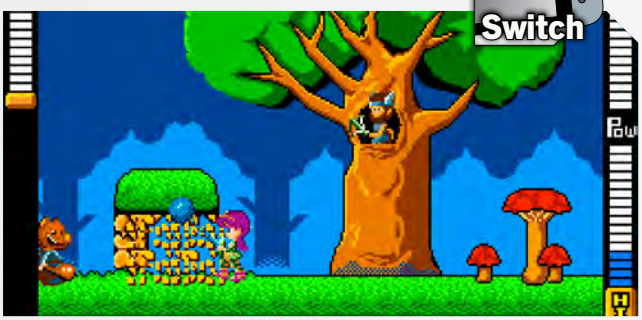
Diverse 40 Jahre, aber leider nicht 40 Spiele: Trotzdem eine spannende Retro-Sammlung!

Angesichts der Tatsache, dass Nintendos umfangreiches Portfolio an Retro-Spielen auf der Switch nach wie vor ein Schattendasein fristet und wir noch immer nicht genau wissen, wie in Zukunft mit N64, SNES, Gamecube und Co. im Switch-eShop umgegangen wird, müssen eben andere Hersteller ran. SNK veröffentlicht anlässlich des 40. Jubiläums des Arcade-Herstellers die passend benannte *SNK 40th Anniversary Collection*. Darin enthalten, oftmals in den unterschiedlichen Fassungen für Konsole und Arcade: *Alpha Mission*, *Athena*, *Crystalis*, *Ikari Warriors*, *Ikari Warriors 2: Victory Road*, *Ikari Warriors 3: The Rescue*, *Guerilla War*, *P.O.W.*, *Prehistoric Isle*, *Psycho Soldier*, *Street Smart*, *TNK 3* und *Vanguard*. Nach dem Launch werden gratis zehn weitere Titel hinzugefügt, von denen fünf schon enthüllt wurden: *Chopper 1*, *Fantasy*, *Munch Mobile*, *Sasuke vs. Commander* und *Time Soldiers*. Ob später noch weitere Retro-Spiele folgen, eventuell auch als Bezahl-DLC, ist noch nicht bekannt. Um auch im Jahr 2018 noch zu überzeugen, bieten sämtliche Titel 1080p-Auflösung, die Möglichkeit, Speicherstände anzulegen, eine angepasste Steuerung sowie eine Rückspul-Funktion und nicht näher definierte „Neuerungen". Zudem dürfen alte Videospiele-Hasen im sogenannten SNK Museum diverse Artworks plus Begleittexte zu den Klassikern angucken und in Erinnerungen schwelgen.

INFOS

Hersteller:	NIS America
Entwickler:	SNK
Termin:	16. November 2018

Lukas Schmid



Die Grafik der Klassiker wurde nicht verändert. Wohl aber kommen die Abenteuer dank HD-Auflösung schöner daher als jemals zuvor, wie hier etwa das Jump & Run *Athena*.

Damit auch jüngere Generationen mit den Spielen in der Sammlung gut zurechtkommen, warten diese mit angepasster Steuerung und einer Rückspul-Funktion auf.

TERRARIA

Adventure Mit Schaufel und Schwert durchs bunte Pixelland

Switch

In *Terraria* gilt ein eisernes Motto: „Grabe, kämpfe, erkunde, baue!“

Dass Videospielentwickler die Release-Daten ihrer Titel mehrfach verschieben, ist heutzutage keine Seltenheit mehr. Der Sandbox-Hit *Terraria* bildet da keine Ausnahme: Ursprünglich für 2017 angekündigt und auf 2018 verschoben, soll die Switch-Version jetzt sogar erst 2019 erscheinen. Ein genauer Tag oder gar Monat wird im zur Gamescom veröffentlichten Indie-Highlights-Video von Nintendo jedoch nicht genannt. Bleibt also nur zu hoffen, dass Re-Logic und Engine Software dieses Mal ihr Versprechen einhalten. *Terraria* ist bis dato auf allen denkbaren Plattformen erschienen, hat eine große Fangemeinde und wird auch auf der Switch sicherlich eine Menge Spaß bereiten. Ob ihr in der riesigen Pixelwelt eine Basis baut, Gegner besiegt oder gar im Multiplayer-Modus mit euren Freunden die Gegend erkundet – *Terraria* kennt kaum Grenzen. Seid der Held eurer eigenen Abenteuergeschichte und stürzt euch in eine Welt voller Möglichkeiten.

Cosima Staneker

INFOS	
Hersteller:	505 Games
Entwickler:	Re-Logic, Engine Software
Termin:	2019

A HAT IN TIME

Adventure 3D-Plattformer erscheint laut Entwickler doch für die Switch

Switch

Nur als Download erhältlich!

Begleitet Hat Kid auf ihrer wahnwitzigen Reise durch fünf lebendige Welten.

Erst im Februar hatte das Team um Entwickler Jonas Kærlev einen Switch-Port des Adventures mit deutlichen Worten wiederholt dementiert. Umso größer ist die Überraschung, dass *A Hat in Time* nun doch schon bald für Nintendos Erfolgskonsole erscheint. Im 3D-Adventure helft ihr dem Mädchen Hat Kid, Treibstoff für ihr Raumschiff zu sammeln, damit sie endlich ihren Heimweg fortsetzen kann. Auf eurer Reise rennt, springt und hechtet ihr durch fünf farbenfrohe Welten. Immer mit dabei ist Hat Kids Regenschirm, mit dem sie Gegnern eins über die Mütze zieht. Apropos Mütze: Getreu ihrem Namen näht das kleine Mädchen diverse Hüte, die ihr nützliche Fähigkeiten verleihen. Wer Lust auf ein frisches Abenteuer im Stil von *Super Mario 64* oder *Banjo Kazooie* hat, kann sich freuen. Nicht umsonst gilt *A Hat in Time* als Hommage an die beiden N64-Klassiker.

Cosima Staneker

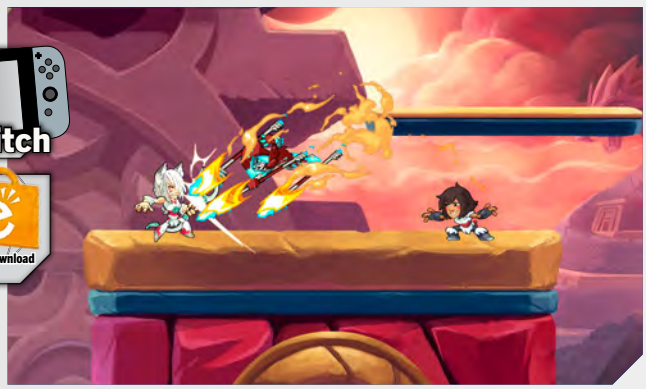
INFOS	
Hersteller:	Humble Bundle
Entwickler:	Gears for Breakfast
Termin:	2018

BRAWLHALLA

Beat 'em Up Wenn Odin in Valhalla den Kampfring eröffnet

Switch

Nur als Download erhältlich!



Wer von der Plattform fliegt, verliert. Schnelle Reaktionen sind das A und O.

Wer in Erwartung auf *Super Smash Bros. Ultimate* auf heißen Kohlen sitzt, sollte sich den letzten Monat bis zum Release des ersehnten Nintendo-Kampfspiels die Zeit mit *Brawlhalla* versüßen. Der nordische Brawler bietet bereits etwa 15 Millionen Spielern auf der PS4 und dem PC eine Plattform für halsbrecherische Querelen und wird ständig mit Updates versorgt. Bis zu sieben Gegnern kann man im lokalen oder Online-Modus ordentlich einschenken. 40 freischaltbare Charaktere stehen zur Auswahl, wobei jeder zwei Waffen trägt und mit diversen Sprung- und Schlag-Kombinationen aufwartet. Wer seine Konkurrenten nicht einfach nur von der Plattform fegen möchte, hat außerdem viel Freude an diversen Spielmodi. Bleibt die Frage, was der Spaß kostet: *Brawlhalla* wird auch auf der Switch aufgrund des F2P-Modells umsonst zur Verfügung stehen. Wenn das mal kein schlagkräftiges Argument ist, einen Blick auf den Brawler zu werfen!

Cosima Staneker

INFOS	
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Blue Mammoth Games
Termin:	06. November 2018

Ego-Shooter Größere Monster, fettere Wummen, noch mehr Gewalt: Der nächste Kampf gegen die Höllenbiester verspricht schon jetzt, euren Bildschirm explodieren zu lassen!

Es war DAS Highlight der QuakeCon 2018: Game Director Marty Stratton und Creative Director Hugo Martin präsentierten erste Spielszenen aus *Doom Eternal*. Der Nachfolger des Serien-Reboots von 2016 ist das erste Aushängeschild für die brandneue id-Tech-7-Engine, die laut id Software zehnmal mehr Geometriedetails darstellen kann als die Vorgänger-Engine. Auch die Texturauflösung ist höher denn je. Und was sollen wir sagen: *Doom Eternal* sah in den gezeigten Szenen, die laut id Software auf einem nicht näher spezifizierten High-End-PC liefen, extrem gut aus. Den würdigen Rahmen für ein wahres Monster-Massaker liefern weitläufige Umgebungen auf der von Dämonen überrannten Erde, in der Raumstation auf dem Mars-Mond Phobos sowie in der Hölle. Wunderbare Explosionen, zerberstende Dämonen und einfallsreiche Finisher dürften die Herzen der *Doom*-Fans höherschlagen lassen.

Da id Tech 7 eine „Next-Gen-Engine“ ist, soll sie das letzte bisschen Leistung aus der PS4 Pro und Xbox One X kitzeln. „Wir werden die Konsolen malträtieren“, so Marty Stratton. Das sieht bei der Switch-Umsetzung natürlich anders aus, für die erneut Panic Button zuständig sein werden, die auch schon *Doom* gekonnt umsetzten. Wie schon im Vorgänger kann man laut Stratton auf der Switch mit 30 Bildern pro Sekunde rechnen, das brachiale Spielgefühl soll aber auch diesmal nicht beeinträchtigt werden.

Sezieren geht über studieren

Dank des neuen optischen Schadensmodells „Destructible Demons“ lassen sich einige Dämonen jetzt so richtig schön sezieren. Dem fliegenden Pain Elemental dürft ihr beispielsweise die Krallen, Teile des Torsos oder gezielt sein einziges Auge wegballern. Der krabbelnde Arachnatron dagegen ist ohne seine Beine nur noch die Hälfte

Das legendäre Crucible-Lichtschwert wurde am Ende des Gameplay-Videos kurz gezeigt. Die Bilder in dieser Vorschau stammen übrigens von der PC-Version.

Das optische Schadensmodell lässt euch die Dämonen Stück für Stück auseinandernehmen. Das macht nicht nur Spaß, es bietet auch taktische Vorteile.

wert. Das bringt euch taktische Vorteile und sieht verdammt cool aus. Insgesamt soll es doppelt so viele Dämonen-Arten geben wie beim Vorgänger, eine widerlicher als die andere!

Um den Spielablauf noch dynamischer zu gestalten, hat der Slayer jetzt die Fähigkeit, mit einem Fleischerhaken größere Entfernungen blitzschnell zu überbrücken. Allerdings lässt sich der Haken nur an Gegnern befestigen. Und wenn man dann schon mal vor dem Dämon steht, bietet sich doch ein Glory Kill an – auch diese beim Reboot eingeführte Nahkampfattacke ist wieder dabei. Neu sind kurze Ausweichbewegungen (Dashes), die die Action noch dynamischer machen. Zudem kann der Slayer nun an speziell markierten Wänden hochklettern. Das Waffenarsenal des Vorgängers zu toppen ist nicht leicht, doch id Software hat sich einiges einfallen lassen: Die Ballista ist etwa eine modifizierte Schrotflinte. Mit ihren explosiven Geschossen könnt ihr Dämonen festnageln. Die Heavy Cannon ist dagegen halb Maschinenpistole, halb Scharfschützengewehr. Eine Besonderheit ist eine Schulterkanone mit Flammenwerfer, die ihr parallel zu eurer in den Händen gehaltenen Waffe nutzen könnt. Na, läuft euch auch schon das Wasser im Mund zusammen?

Waffen- und Anzug-Upgrades wird es laut Marty Stratton in optimierter Form auch wieder geben, Details verriet er aber noch nicht. Ebenso wenig äußerte sich der Game Director zu den Gerüchten bezüglich einer Koop-Kampagne. Allerdings wurde in Austin der coole Invasion-Modus gezeigt, bei dem ihr selbst zum Dämon werdet. Dringt in die Kampagne eines anderen Spielers ein und macht ihm das Slayer-Leben besonders schwer! Euer eingeblendeter Alias zeigt dem Slayer an, dass er es gerade mit einem „menschlichen Dämon“ zu tun hat. Sogar Dämonen-Jagdtrupps mit mehreren Mitspielern sind möglich. Natürlich lässt sich diese Option abschalten und die Kampagne ohne Störenfriede spielen. Einen „normalen“ Multiplayer wird es auch geben. Dieser wird im Gegensatz zum Vorgänger intern von id Software entwickelt, wurde aber noch nicht gezeigt.

SnapMap, also der Karten-Editor des Vorgängers, der in der Switch-Umsetzung sowieso fehlte, wird in *Doom Eternal* nicht enthalten sein. „Diesmal setzen wir auf uns selbst und machen Inhalte, die die Leute wirklich wollen“, so Marty Stratton, der andeutet, dass er sich im Nachhinein geärgert hat, für den Vorgänger keinen Singleplayer-DLC veröffentlicht zu haben. Bei *Doom Eternal* will man es anders machen, nach dem Release soll es für lange Zeit neue DLCs für die Kampagne geben. „Wir entwickeln nicht nur ein *Doom*-Spiel, wir bauen ein *Doom*-Universum.“

Wer sein Maul so weit aufreißt, der darf sich nicht beschweren, wenn wir etwas Explosives oder anderweitig Durchschlagendes hineinschießen.

Der neue Schulterflammenwerfer sieht nach richtig viel Spaß aus.

It’s done, when it’s …

Einen Release-Termin hat id Software auch auf der QuakeCon nicht verraten. Wir gehen stark von einer Veröffentlichung im Laufe des kommenden Jahres aus. *Doom*-Fans dürfen sich auf ein fulminantes Gemetzel freuen, das laut Hugo Martin noch einiges mehr zu bieten hat, als man auf der QuakeCon gezeigt hat: „Ihr wollt die Hölle auf Erden erleben? Es gab gerade einen Ausblick, aber am meisten freuen wir uns darauf, euch völlig unerwartete Dinge zu präsentieren.“

Thomas Szedlak/Viktor Eippert

Das Monster-Design ist atemberaubend. Da packt man doch gerne die Kettensäge aus und zerlegt die Dämonen in Einzelteile.

MEINUNG
Thomas Szedlak

„Mit gezielten Neuerungen will id Software ultimatives Dauergeballer liefern.“

Ich fand das Reboot von 2016 (beziehungsweise 2017 auf Switch) ziemlich fett und freue mich, dass id Software das Konzept beibehält und weiterhin auf viel Adrenalin im Blut des Spielers und viel Blut auf dem Boden der Spielwelt setzt. Alter Schwede, wie geht’s denn hier ab?! Ich kann es kaum erwarten, die neuen Waffen auszuprobieren (die Idee mit dem Schulterflammenwerfer ist genial!) und den Dämonen ihr ekelhaftes Grinsen aus ihren widerlichen Visagen zu ballern. Und höchstpersönlich in die Rolle eines Dämons und in die Kampagnen der Kollegen schlüpfen zu können, hat auch was. Klar, die gezeigten Gameplay-Szenen wirkten hektisch und unübersichtlich. Aber wenn die Action perfekt von der Hand geht und die Bleispritze in den Händen ordentlich (also so richtig viel) Wums hat, dann kommt man auch mit Hundert Dämonen auf einmal klar!

INFOS

Hersteller:	Bethesda
Entwickler:	id Software
Termin:	nicht bekannt

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, (New) 3DS und Mobile. Stand: 05. September 2018.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
A Hat in Time	Humble Bundle	2018
Arena of Valor	Tencent Games	Herbst 2018
Ark: Survival Evolved	Studio Wildcard	Herbst 2018
Asterix & Obelix XXL 2	Microids	29. November 2018
B		
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2018
Brawlhalla	Ubisoft	06. November 2018
C		
Carnival Games	2K Games	06. November 2018
Cat Quest 2: The Lupus Empire	The GentleBros	Frühjahr 2019
Child of Light	Ubisoft	11. Oktober 2018
Constructor	System 3	2018
Cosmos Defenders	Fierey Squirrel	2018
Cube Life: Survival HD	Cypronia	2018
D		
Daemon X Machina	Nintendo	2019
Dark Souls Remastered	Bandai Namco	19. Oktober 2018
Dead End Job	Headup Games	2019
Decay of Logos	Rising Star Games	Frühjahr 2019
Diablo 3: Eternal Collection	Blizzard	2018
Doom Eternal	Bethesda	Nicht bekannt
Dragon Ball Fighter Z	Bandai Namco	27. September 2018
Dragon Marked For Death	Inti Creates	Winter 2018/2019
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Dream Alone	Fat Dog Games	2018
E		
Everspace: Stellar Edition	Rockfish Games	Dezember 2018
F		
FIFA 19	EA Sports	28. September 2018
Fimbul	Eurovideo	November 2018
Fire Emblem: Three Houses	Nintendo	Frühjahr 2019
Firewatch	Valve	2018
G		
Gear Club Unlimited 2	Microids	Winter 2018
Giana Sisters: Twisted Dreams – Owltimate	HandyGames	Nicht bekannt
Grandia 1 & 2 HD Remaster	GungHo	Winter 2018
Grip	Wired Productions	06. November 2018
Gris	Devolver Digital	Dezember 2018
H		
Hyper Sports R	Konami	Nicht bekannt
I		
Inlight	Sunnyside Games	2019
Ira	Ore Creative	2018
K		
Killer Queen Black	Bumblebear Games	Frühjahr 2019
L		
Last Encounter	Exordium Games	Sommer 2018
Little Dragons Café	Rising Star Games	21. September 2018
M		
Mark of the Ninja Remastered	Klei Entertainment	Herbst 2018
Mega Man 11	Capcom	02. Oktober 2018
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
Modern Combat	Gameloft	Nicht bekannt
Monster Boy und das verfluchte Königreich	FDG Entertainment	06. November 2018
My Hero One's Justice	Bandai Namco	26. Oktober 2018
N		
NBA 2K19	2K Sports	11. September 2018
Nickelodeon Kart Racers	GameMill Entertainment	Winter 2018
Ninjala	GungHo. Online Ent.	Frühjahr 2019

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Nintendo Labo: Fahrzeug-Set (Toy-Con 03)	Nintendo	14. September 2018
O		
Onishuma: Warlords	Capcom	Januar 2019
P		
Paw Patrol: Im Einsatz	Bandai Namco	26. Oktober 2018
Penguin Wars	Dispatch Games	Sommer 2018
Pillars of Eternity	Obsidian Entertainment	Winter 2018
Pokémon für Nintendo Switch	Nintendo	2019
Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli!	Nintendo	16. November 2018
Protoform	Circle Entertainment	2019
Putty Pals	Harmonious Games	2018
Puzzlebox	Bplus	2018
R		
Real Farm	Soedesco	2018
Redout	Nicalis	Nicht bekannt
Reverie	Rainbite	Nicht bekannt
Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
Rollercoaster Tycoon Adventures	Atari	Winter 2018
RPG Maker MV	NIS America	2019
S		
Saint's Row: The Third	Deep Silver	März 2019
Saturday Morning RPG	Limited Run Games	Sommer 2018
Scribblenauts Mega Pack	Warner Bros. Int.	18. September 2018
Shakedown Hawaii	vBlank	2018
Skullgirls 2nd Encore	Lab Zero	2018
Slay the Spire	Humble Bundle	2019
SNK 40th Anniversary Collection	NIS America	16. November 2018
Soundfall	Drastic Games	2019
Squadron 51	Loomiarts	Winter 2018
Starlink: Battle for Atlas	Ubisoft	16. Oktober 2018
Sublevel Zero Redux	Coatsink	2018
Super Mario Party	Nintendo	05. Oktober 2018
Super Smash Bros. Ultimate	Nintendo	07. Dezember 2018
Surgeon Simulator	Bossa Studio	Herbst 2018
Syberia 3	Microids	18. Oktober 2018
T		
Tale of the Ice Staff	Zodiac Games	2019
Tales of Vesperia: Definitive Edition	Bandai Namco	Winter 2018
Team Sonic Racing	Sega	Dezember 2018
Terraria	505 Games	2019
The Escapists	Team17	2018
The Princess Guide	NIS America	2019
The World Ends With You – Final Remix	Nintendo	12. Oktober 2018
Travis Strike Again: No More Heroes	Grasshopper Manuf.	18. Januar 2019
Trials Rising	Ubisoft	Februar 2019
U		
Undertale	Fangamer	18. September 2018
Unruly Heroes	Magic Design Studio	2018
V		
Valiant Hearts: The Great War	Ubisoft	08. November 2018
Valkyria Chronicles 4	Sega	25. September 2018
W		
Warframe	Digital Extremes	Nicht bekannt
Warriors Orochi 4	Koei Tecmo	19. Oktober 2018
X/Y/Z		
Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden City	Nintendo	14. September 2018
Yomawari: The Long Night Collection	NIS America	25. Oktober 2018
Yoshi für Nintendo Switch	Nintendo	2019

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
Antipole DX	Saturnine Games	2018
D		
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2018
L		
Luigi's Mansion	Nintendo	19. Oktober 2018
M		
Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + B. Jr.s Reise	Nintendo	2019
Minecraft: New Nintendo 3DS Edition	Mojang	2018
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2018
Mixed Messages	Activision	2018
P		
Paw Patrol: Im Einsatz	Bandai Namco	26. Oktober 2018
R		
Rise: Race the Future	VD-Dev	2018
S		
Shakedown Hawaii	vBlank	2018
Spheroids	Eclipse Games	2018
Y		
Yo-kai Watch Blasters: Rote-Katzen-Kommando	Level-5	07. September 2018
Yo-kai Watch Blasters: Weiße-Hunde-Brigade	Level-5	07. September 2018

Mobile

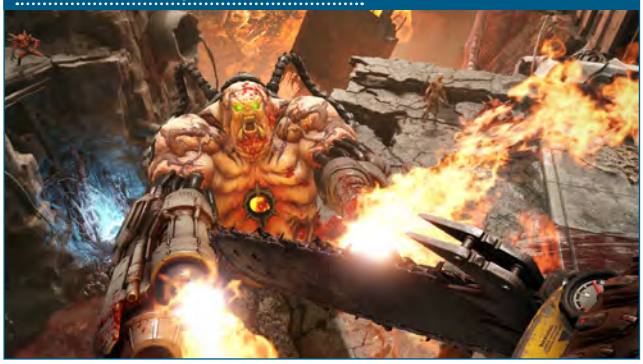
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dragalia Lost	Nintendo	27. September 2018
Mario Kart Tour	Nintendo	2018/2019
The Legend of Zelda	Nintendo	2019

DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION (SWITCH)

Hersteller: Blizzard **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2018

DOOM ETERNAL (SWITCH)

Hersteller: Bethesda **Genre:** Ego-Shooter **Termin:** Nicht bekannt



Johannes freut sich auf

ROLLERCOASTER TYCOON ADV.

Rollercoaster findet seinen Weg auf die Switch: Yeah! Hoffentlich bietet das Aufbau-Managing-Spiel auf der Nintendo-Konsole genügend Tiefgang.

1999 wird für alle Zeiten einer meiner persönlich liebsten Spiele-Jahrgänge bleiben. Allein mit *Donkey Kong 64*, *Pokémon Snap*, *Super Smash Bros.*, *Jet Force Gemini* und *Pokémon Gold & Silber* verbrachte ich vor 19 Jahren unzählige Stunden auf Nintendo-Konsolen, auf dem PC war es neben *Age of Empires 2* und *Dungeon Keeper 2* vor allem das erste *Rollercoaster Tycoon*. Nun steht also noch Ende des Jahres mit *Rollercoaster Tycoon Adventures* der neuste Serien-Ableger für die Switch in der Startlöchern. Und was kann der? Atari verspricht drei Modi (Kampagne, Szenario und Sandbox), sieben Achterbahn-Typen, über 200 Fahrgeschäfte, Buden und Co., jede Menge Individualisierungen, vier verschiedene Park-Themen, neben den Joy-Cons die Unterstützung des Touchscreens und in technischer Hinsicht 1080p im Dock- sowie 720p im Handheld-Modus, jeweils bei 30 Bildern pro Sekunde. So weit, so gut – das klingt auf dem Papier ja alles ziemlich vielversprechend. Wird das fertige Spiel die Versprechen aber auch halten können? Als riesiger Fan der Serie freue ich mich auf jeden Fall ungemein, in Zukunft den Freizeitpark meiner Träume auch unterwegs auszubauen und zu managen und dafür nicht mehr an meinen PC gebunden zu sein wie bisher. Skeptisch stehe ich allerdings der Tatsache gegenüber, dass es sich

beim Spiel wohl um eine weitestgehende Umsetzung des Smartphone-Titels *Rollercoaster Tycoon Touch* handelt. Das ist jetzt nicht per se schlimm, allerdings vereinfacht die Mobilvariante das Gameplay an vielen Stellen für meinen Geschmack zu sehr und platziert beispielsweise Bänke und Lampen automatisch. 60 FPS sollten bei der simplen Grafik zudem wirklich machbar sein.

Johannes Gehrling

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

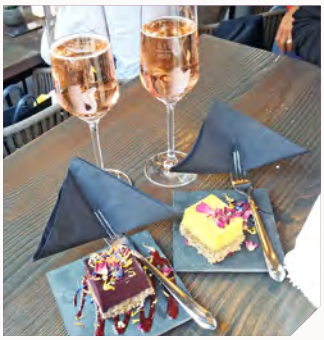
VIKTOR EIPPERT (32, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Xenoblade Chronicles 2: Torna (Switch), Bad North (Switch), Anno 2205 (PC), Rise of the Tomb Raider (PS4)
Sieht gerade: Magicians – Staffel 2
Hört gerade: Angenehme Stille
Und sonst: Neulich war ich auf einer großen Hochzeit im Familienkreis. Es war eine wirklich schöne Feier an einer tollen Location in Hersbruck. Aktuell ist ja ohnehin wieder Hochzeits-Hochsaison im Spätsommer bis Frühherbst. Und so schnell wie die Zeit vergeht, ist in gefühlt zwei Wochen auch wieder Weihnachten.

LUKAS SCHMID (30, Redakteur)

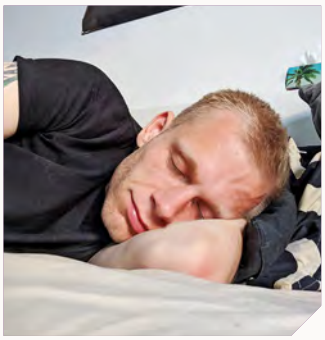
Spielt gerade: Beyond: Two Souls
Sieht gerade: Disenchantment
Liest gerade: Sin City
Und sonst: Jetzt hab ich die magische 30 auch erreicht. Was das bedeutet: Noch mehr graue Haare, spontaner sportlicher Leistungsabfall, Vorurteile gegenüber der Jugend von heute, Ellenbogenflicken aus Leder und unregelmäßige Inkontinenz, gepaart mit seniler Bettflucht. Tja. Übrigens: Beyond: Two Souls ist ganz, ganz großer Mist. David Cage sollte das tun, was er am besten kann: nicht schreiben.

KATHARINA REUSS (30, Redakteurin)



Spielt gerade: Overcooked 2, Dead Cells, Guacamelee 2, immer noch nicht Dark Souls auf der Switch
Sieht gerade: Mindgame auf Blu-ray. Bester Anime, wirklich.
Liest gerade: Machine of Death: Kurzgeschichten von Ryan North und anderen
Und sonst: Freue ich mich jetzt schon auf die erste rein private Reise nach Japan, die irgendwann nächstes Jahr stattfinden wird. Ist auch der erste längere Urlaub im Ausland seit einer geraumen Weile. Wird also wirklich mal Zeit!

JOHANNES GEHRLING (27, Volontär)



Spielt gerade: Jetpack Joyride, Fortnite, Rollercoaster Tycoon Classic
Sieht gerade: Cloverfield
Hört gerade: „Auf ein Bier"-Podcast
Und sonst: Freitagabend mit 17 Jahren: Freunde treffen, Party machen, die Nacht durchfeiern. Freitagabend mit 27 Jahren: Froh sein, dass die Woche geschafft ist und voller Vorfreude auf den samstäglichen Wocheneinkauf um 21 Uhr schlafen (siehe Bild rechts). Klar, Party gibt's schon noch ab und zu, im Urlaub halt. Oder jeden zweiten Urlaub. So ungefähr.

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Liest gerade: Robert Rodriguez – Revolver: How the Beatles Reimagined Rock 'n' Roll
Sieht gerade: Tatis herrliche Zeiten
Hört gerade: Roger Nichols And The Small Circle – Same, Giant Sand – Returns To Valley Of Rain
Und sonst: Eigentlich sollte ich gar nicht mehr hier sein, habe schließlich zehn bis elf Stunden Fahrt vor mir und so was sollte man ausgeruht angehen. Also früh Feierabend machen, packen und dann ins Bett. Den Rest der Layout-Verantwortung übertrage ich diesmal den Kollegen.

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Another Metroid 2 Remake (PC), Stellaris (die neue Beta auf dem PC. Bin schon sehr gespannt auf das gridlose Planetensystem)
Sieht gerade: Formel 1 in Monza. Zusammen mit Ex-Layouter David Mola <3.
Und sonst: Nach einer langen Praktikumsphase am Forstamt und Landratsamt (inklusive spannendem Job bei der Behörde für Schusswaffen und öffentliche Ordnung) bin ich jetzt wieder an der Beamtenhochschule in Hof. Drückt mir die Daumen für die Zwischenprüfung!

COSIMA STANEKER (21, Praktikantin)

Spielt gerade: Xenoblade Chronicles 2, Yo-kai Watch Blasters, World of Warcraft
Sieht gerade: Viele Twitch-Streams und Animes
Hört gerade: Epic Rap Battles
Und sonst: Seit ich beruflich spielen muss (welch grausames Schicksal!), habe ich kaum mehr Zeit mehr für private Zockerstunden. Zelda: BotW und Octopath Traveler liegen daher noch unberührt herum. Xenoblade Chronicles 2 konnte ich dafür wenigstens anfangen – natürlich auf Japanisch. Bisher ein klasse Spiel!

EUGEN GÜNTER (26, Praktikant)

Spielt gerade: The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Super Smash Bros. Wii U, Deaths Gambit, World of Warcraft
Sieht gerade: Pokémon Marathon auf Twitch, Narcos
Liest gerade: Der Schamane
Und sonst: Ich habe mir erst kürzlich eine Nintendo Switch zugelegt. Ich frage mich seitdem, was ich noch so alles im Leben verpasst habe. Na ja, Hauptsache ich sitze jetzt im richtigen Boot. Ich freue mich schon auf die unzähligen Stunden in Zelda: BotW und Xenoblade Chronicles 2!

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Reuß	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Overcooked 2	Okami HD	Okami HD	Iconoclasts
FLOP-TITEL	Monster Hunter Gen. Ult.	–	–	–

Monster Hunter Gen. Ult. (Switch)
∅ Wertung: 6,0 // Test S. 42

Monster Hunter war nie meine Serie und wird es auch nie werden, vor allem nicht in so einer altbackenen Fassung wie dieser hier. Wenn, dann würde ich wie Katha zu *Monster Hunter World* greifen. Aber auch das finde ich eher doof. **4**

Abseits von *Monster Hunter Stories* bin ich immer noch nicht dazu gekommen, in die Serie einzusteigen. Aber wenn ich das mal tun sollte, dann wahrscheinlich eher mit *Monster Hunter World* – da fällt der Einstieg leichter. **7**

Ich persönlich muss nicht mehr zum „alten" *Monster Hunter* zurückkehren, jetzt wo es *Monster Hunter World* gibt. Aber eben nicht für die Switch, weshalb Nintendo-only-Spieler auf diesen Titel angewiesen sind. **7**

Schön, dass *Monster Hunter* jetzt auf der Switch ist, mein Spiel ist es aber nicht. Das wundert mich, habe ich doch eine Vorliebe für übergroße Monster. Vielleicht sollte ich mir auch mal *Monster Hunter World* anschauen. **6**

State of Mind (Switch)
∅ Wertung: 5,5 // Test S. 45

Ich mag ja gute, altmodische Adventures, denen es gelingt, eine spannende Handlung mit ansprechenden Rätseln zu verbinden. Beides ist meiner Meinung nach bei *State of Mind* nicht der Fall. Gerade mal Durchschnitt. **5**

Das Setting und die Handlung sprechen mich an, der Grafikstil ist dagegen ziemlich gewöhnungsbedüftig, schreckt mich aber nicht komplett ab. Da stört mich die unpräzise Steuerung schon mehr. **6**

Auch wenn Welt und Story ganz interessant klingen: *State of Mind* werde ich in absehbarer Zeit nicht spielen – vielleicht wenn es wieder dunkler und kälter wird. Auf Adventures habe ich grade einfach keine Lust. **5**

Die Story von *State of Mind* verspricht spannende Science-Fiction-Unterhaltung und trifft damit eigentlich exakt meinen Geschmack. Leider liefert das Spiel gameplaytechnisch aber nicht das, was man erwartet. **6**

Okami HD (Switch eShop)
∅ Wertung: 8,75 // Test S. 48

Ja, *Okami* ist nicht perfekt gealtert, daran gibt es nichts zu rütteln. Kampf-Gameplay, die kleinen Gebiete und mehr würde man heute anders machen. Atmosphärisch und stilistisch ist's aber weiterhin ein Meisterwerk. **9**

Ich habe *Okami* jetzt schon diverse Male auf unterschiedlichen Konsolen durchgespielt und für mich hat es immer noch kein Stück von seinem einzigartigen Reiz verloren. Eines meiner liebsten Spiele überhaupt! **10**

Okami passt super zu Nintendo-Konsolen und damit auch perfekt auf die Switch. Das Alter merkt man dem Titel trotzdem an vielen Stellen an. Wer den Klassiker noch nicht kennt und *Zelda* mag, sollte zugreifen. **8**

Okami gehört zu den wenigen Spielen, die ziemlich beliebt sind, sehr gute Wertungen einfahren und dennoch völlig an mir vorbeigegangen sind. Vielleicht ist es jetzt mit der HD-Version auf der Switch mal an der Zeit. **8**

Overcooked 2 (Switch)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 50

Im Vergleich mit den Fassungen des Spiels für PS4 und Xbox One zieht *Overcooked 2* für die Switch den Kürzeren. Das ist mir im Eifer des Küchen-Gefechts aber schnurzegal. Einer der derzeit besten Mehrspielertitel! **8**

Auch der zweite Teil bietet unglaublich viel Spaß im Mehrspieler, sodass man glatt meinen könnte, dass man hier ein Spiel von Nintendo vor sich hat. Schade, dass die Switch-Umsetzung nicht ideal ist. **8**

Mal wieder ist die Nintendo-Fassung eines Spiels die schwächere: Der Online-Part lagt, die Framerate ist im Handheld-Modus nicht besonders stabil. Trotzdem spaßig, aber nicht so spaßig wie auf PS4 und Co. **7**

Overcooked kam für mich wie aus dem Nichts und hat mir jede Menge Mehrspieler-Spaß bereitet, der zweite Teil setzt noch mal ein bisschen was obendrauf und sorgt erneut für launige Abende mit Freunden. **8**

Iconoclasts (Switch eShop)
∅ Wertung: 8,0 // Test S. 52

Iconoclasts ist kein Spiel, an das man sich in Jahren noch erinnern wird. Dafür fehlt es ihm an Eigenständigkeit. Wohl aber ist es ein kompetent gemachtes 2D-Action-Spiel, das mehr Substanz zu bieten hat, als man zuerst glauben mag. **7**

Nicht ganz so stark wie das ebenfalls erst kürzlich veröffentlichte *Hollow Knight* zählt *Iconoclasts* trotzdem zu den spannendsten Indie-Spielen der letzten Monate. Überhaupt sind wir an dieser Front gerade verwöhnt. **8**

Netter Action-Puzzle-Plattformer, der mit etwas Verspätung nun auch auf der Switch verfügbar ist. Ich mag solche Spiele für zwischendurch und an diesem Pixel-Retro-Look kann ich mich nie sattsehen. **8**

Das Setting von *Iconoclasts* trifft meinen Geschmack ziemlich gut: eine düstere Science-Fiction-Dystopie, herrlich! Obendrein ist auch die Spielmechanik durchdacht und motivierend. Ein geniales Indie-Werk! **9**

Yo-kai Watch Blasters (3DS)
∅ Wertung: 6,0 // Test S. 58

Wahnsinn, wie viele *Yo-kai Watch*-Spiele die Entwickler von Level-5 innerhalb weniger Jahre rausgepresst haben! Im Gegensatz zur Hauptreihe finde ich diese beiden Titel sogar recht spaßig. Simpel, aber sehr nett für zwischendurch. **6**

Für Fans der ulkigen Geister ist *Blasters* sicherlich eine Überlegung wert, ich halte mich aber lieber weiterhin an die Hauptspiele mit den Yo-kai. Apropos, wo bleibt eigentlich die westliche Umsetzung von *Yo-kai Watch 3*? **6**

Genau wie die *Pokémon*-Spin-offs interessiert mich *Yo-Kai Watch Blasters* nicht mal peripher. Bin mit diesen Viechern im Gegensatz zu *Pokémon* auch nicht aufgewachsen, da ist einfach keine Bindung da. **5**

Yo-kai Watch 1 und *2* sind tolle Spiele, bei meinem Test zu Teil 2 hatte ich viel Spaß und vor allem die Anime-artige Erzählweise der Story ist eine große Stärke der Serie. Das Spin-off *Blasters* kommt da leider nicht ganz ran. **7**

MONSTER HUNTER GENERATIONS ULTIMATE

Rollenspiel Endlich dürfen wir die *Ultimate*-Fassung von *Monster Hunter Generations* zocken – und zwar auf der Nintendo Switch! Aber hat sich das Warten auch gelohnt?

Das erste *Monster Hunter* für die Nintendo Switch ist da! Ein völlig neues Abenteuer dürft ihr bei *Monster Hunter Generations Ultimate* indes nicht erwarten. Es handelt sich um eine Portierung von *Monster Hunter XX*, das in Japan bereits 2017 für Nintendo 3DS und Switch herauskam. Der *XX*-Teil ist wiederum eine erweiterte Fassung von *Monster Hunter X* für den 3DS aus dem Jahr 2015, das hier bei uns ab Juli 2016 unter dem Namen *Monster Hunter Generations* vertrieben wurde. Grafisch aufgebohrt und mit zusätzlichen Inhalten wie dem bei Fans beliebten G-Rang versehen soll *MHGU* nun auch alle westlichen Monsterjäger mit einer Switch im Wohnzimmer darüber hinwegtrösten, dass das extrem erfolgreiche *Monster Hunter: World* den Nintendo-Plattformen fernbleiben wird.

MH der alten Schule

Der Zeitpunkt des EU-Releases wirkt auf den ersten Blick ungünstig. Grafisch kann *MHGU* seine 3DS-Wurzeln nicht abschütteln. Trotz der überarbeiteten Texturen und Modelle spielt *World* mit seinem opulent inszenierten Ökosystem einfach mehrere Ligen über dem Switch-Port. Während wir uns auf PC, PS4 und Xbox One immer wieder von der Atmosphäre mitreißen lassen und den Tieren bei ihrem animalischen Treiben zusehen, würdigen wir die alle paar Meter durch einen Ladebildschirm getrennten und steril designten Zonen von *MHGU* kaum eines Blickes. Einzig die stilvollen Dörfer, die oft geschmeidigen Monster- und Kampfanimationen sowie das eine oder andere schmucke Hintergrundpanorama wissen auch heute noch zu gefallen. Altbacken wirkt in *Generations Ulti-*

In den Dörfern nehmt ihr nicht nur neue Quests an, ihr verbessert hier auch eure Ausrüstung, kauft nützliche Gegenstände oder nehmt ein stärkendes Mahl zu euch.

So beeindruckend der Spiegeleffekt auf dem See auch sein mag, die matschigen Texturen trüben das Gesamtbild. Aus fast jeder pixeligen Pore strömt der 3DS-Mief.

mate jedoch nicht nur die Grafik oder die Story-Inszenierung (HAHAHA, die Story passt auf einen Bierdeckel: „Rettet vier Dörfer vor dem Schrecken der Fatalen Vier“), es fehlen auch diverse Komfortmöglichkeiten und Hilfestellungen, die aus *World* das bisher einsteigerfreundlichste und erfolgreichste *Monster Hunter* gemacht haben. Einen Heiltrank schlucken, während man läuft? Von wegen! Erze abbauen oder Käfer fangen, ohne die entsprechenden Werkzeuge dabei zu haben? Keine Chance! Das Ziel mit Spürkäfern ganz automatisch im Blick behalten? Echte Jäger markieren Monster mit Farbbällen manuell! Und einen Trainingsraum besuchen, um in aller Ruhe die 14 verschiedenen Waffen auszuprobieren? Das ist doch nur was für Weicheier! Letzteres denken zumindest einige Serien-Veteranen, die sich in *Generations Ultimate* natürlich sofort zurechtfinden. Monsterjäger, die mit *World* eingestiegen sind, werden sich in *MHGU* dagegen zeitweise so fühlen, als hätten sie sich bisher in der Kinderabteilung der Monsterjäger herumgetrieben.

Zurück in die Zukunft

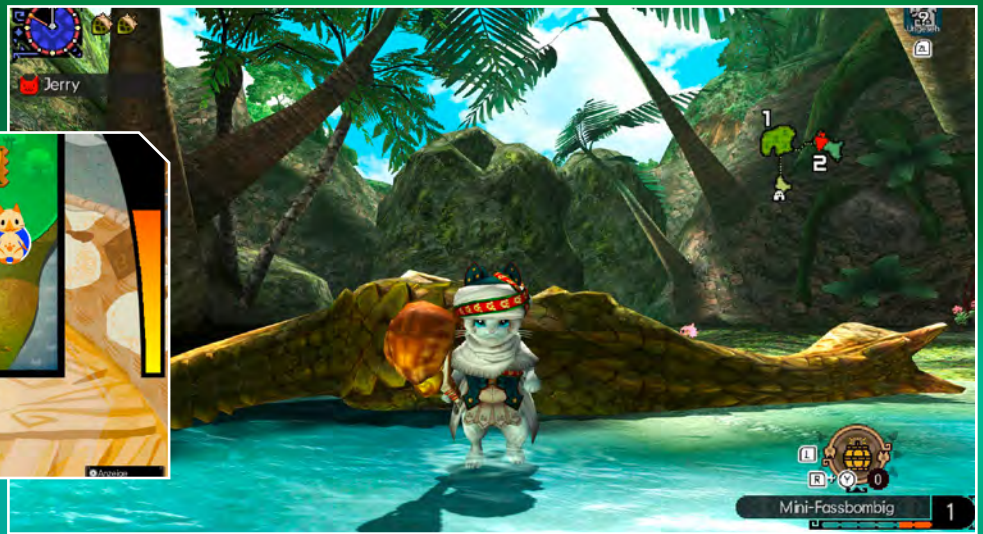
Gerade weil *MHGU* ein *Monster Hunter* der alten Schule ist und anspruchsvoller, sperriger sowie ein Stück weit komplexer daherkommt als *World*, ist der späte Release-Zeitraum auf den zweiten Blick aber vielleicht gar nicht so verkehrt. Für alle mit dem letzten Serienteil eingestiegenen Monsterjäger bietet *Generations Ultimate* nun nämlich die Möglichkeit, die Stützräder abzustreifen und tiefer in die Faszination einzutauchen, die *Monster Hunter* seit vielen Jahren auf Spieler ausübt. Auch, weil das 3DS-Original den Ruf genießt, eine Art Best-of der Rollenspielreihe zu sein. Ihr besucht viele aus den Vorgängern bekannten Dörfer sowie Karten und erledigt an Monstern alles, was innerhalb der Franchise Rang und Namen hat. Zugleich erweiterte *Generations* seinerzeit das Sammeln und Jagen um tolle Features, die in *World* fehlen, euch jetzt aber in der Switch-Portierung zugutekommen. Wolltet ihr schon immer mal in die Haut eurer katzenartigen Begleiter schlüpfen? Kein Problem! Es gibt sogar zahlreiche Pirscher-Missionen für die

BESONDERHEITEN VON MONSTER HUNTER GENERATIONS ULTIMATE

Das neue *Monster Hunter* für die Switch ist zwar ein Port von *Monster Hunter Generation* für 3DS, bietet aber einige bemerkenswerte Besonderheiten.

- Zwei neue Jagdstile: Die vier Jagdstile aus dem Original werden durch den Wagemutstil sowie den Alchemiestil ergänzt. Die Stile wirken sich auf eure Spielweise aus, in Kombination mit den 14 verschiedenen Waffentypen stehen euch also eine ganze Reihe von Kombinationsmöglichkeiten zur Verfügung.
- G-Rang: Der neue Schwierigkeitsgrad richtet sich vor allem an Veteranen. Hier schlagen Monster nicht nur härter zu und halten noch mehr aus, sie passen auch ihre Fähigkeiten-Palette an.
- Grafik-Update: Die 3DS-Wurzeln kann der Port zwar nicht leugnen, doch können sich zumindest die detaillierten Dörfer, die geschmeidigen Animationen sowie einige Effekte und Hintergrund-Panoramen sehen lassen. Euch erwartet vor allem auf dem Handheld ein knackig scharfes Bild, bei konstant 30 Bildern pro Sekunde.
- Save-Import vom 3DS: Wer *Monster Hunter Generations* auf dem 3DS gespielt hat, kann seinen Spielstand via Speicherstand-transfer-App auf die Switch übertragen.

Dieser Feuerkugeln speiende Yian Kut-Ku rennt uns einfach über den Haufen. Skandal! Mit Schallbomben reizen wir seinen empfindlichen Gehörsinn, was ihn völlig aus dem Takt bringt.



Im Pirscher-Modus begeben wir uns als katzenartige Felyne auf die Jagd. Die kleinen Racker sind schnell, nicht von Ausdauer abhängig und sammeln ohne Werkzeuge Erze und Käfer ein.

Wenn wir unsere Katzenkameraden auf Erkundungstouren schicken, bestimmen wir über dieses Minispiel die möglichen Ressourcen-Belohnungen.

MEINUNG
Karsten Scholz

„Hübscher, noch mehr Umfang und so sperrig wie anno dazumal – Hardcore-Fans jubeln."

So viele Gemeinsamkeiten *Generations Ultimate* und *Monster Hunter: World* auch besitzen, so unterschiedlich fühlen sie sich an. *MHGU* ist eben noch ein *Monster Hunter* der alten Schule, und das nicht nur aufgrund der angestaubten Grafik. Viele Komfortfunktionen gab es seinerzeit noch nicht, auch auf das Erzählen einer Geschichte legten die Entwickler damals keinen Wert. Dafür punktet die Switch-Portierung des 3DS-RPGs spielerisch: Mit dem enormen Umfang, G-Rang inklusive, den unterschiedlichen Jagdstilen sowie dem Pirscher-Modus. Aber auch mit der Möglichkeit, die Monsterhatz auf der Switch überall mit hinnehmen zu können. Vor dem Schlafen noch eben zwei oder drei Quests machen, das gehört für mich mittlerweile zur liebgewonnenen Routine, die ich sicherlich noch einige Wochen pflegen werde.

Monster Hunter Generations Ultimate

Termin: 28. August 2018
Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 55 Euro

GRAFIK 5
Man sieht *Generations Ultimate* seine 3DS-Wurzeln an, die Switch hat deutlich mehr auf dem Kasten.

SOUND 6
Sprache/Text: Deutsch
Die dezente, stimmige Musik hier, das nervige Miauen der Felyne-Begleiter, das uns ständig in den Ohren liegt, da. Unterm Strich „Okay".

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Ob mit Joy-Cons oder Pro Controller, nach kurzer Eingewöhnungszeit geht die Steuerung trotz kleinerer Ungenauigkeiten gut von der Hand.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
MHGU ist sperrig und bestraft Fehler, motiviert aber auch ungemein und bietet jede Menge Umfang. Dank Felyne-Begleiter ist man nie wirklich allein unterwegs.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: 2-4 **Spieler online:** 2-4
Am meisten Spaß macht die Monsterhatz an der Seite anderer Jäger – entweder online oder via drahtlosem lokalem Mehrspielermodus.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Noch mehr Umfang dank G-Rang
- ✚✚ Zig Waffen, Stile, Techniken
- ✚ Packende Monsterjagden
- ✚ Launiger 4-Spieler-Koop
- ✚ Motivierender Charakterfortschritt
- ✚ Import von 3DS-Save möglich
- ▬ Keine Story, öde Quests
- ▬ In viele Abschnitte zerkleinerte Karten
- ▬ Grafisch altbacken
- ▬▬ Sperrig und unkomfortabel

WERTUNG/FAZIT

„*Monster Hunter World* war euch zu simpel? Dann zockt *MHGU* auf der Switch!"

75

Das stetige Verbessern der Ausrüstung der eigenen Spielfigur und der katzenartigen Begleiter macht einen großen Reiz von *Monster Hunter* aus. Man will schließlich für jeden Kampf bestens gerüstet sein.

Felyne. Alternativ schickt ihr die kleinen Racker auf Erkundungsmissionen oder zieht mit bis zu zwei Fellkameraden gemeinsam auf die Jagd. Auch die Felyne lassen sich natürlich ausrüsten und mit neuen Fähigkeiten versorgen.

Komplexer und schwieriger

Mehr Tiefe bekommt das Charakter- und Kampfsystem durch die mit *Generations* eingeführten Jagdstile, die eure Spielweise spürbar beeinflussen. Ihr könnt den Fokus aufs Kontern setzen, als Schläger auf drei statt zwei Spezialattacken zurückgreifen oder bevorzugt mit Luftangriffen den Rücken eures Opfers attackieren. Zwei der sechs Stile gibt es übrigens nur in der Neuauflage: den Wagemutstil sowie den Alchemiestil. Letzterer ist etwa eine gute Wahl, wenn ihr mit Freunden auf Monsterhatz gehen und die Rolle des Unterstützers einnehmen wollt. Auf der Switch geht das jederzeit, indem ihr das Mehrspieler-Menü aufruft (oder das Lager besucht) und dort Lokales Spiel oder Online-Spiel auswählt. In beiden Fällen könnt ihr euch mit bis zu drei anderen Jägern zusammenschließen. Gemeinsam geht ihr dann nicht nur die unzähligen – leider durch die Bank generisch designten – Sammel- und Jagd-Quests des Originals an, die euch alleine bereits eine dreistellige Anzahl an Stunden beschäftigen. Auf euch wartet auch der neue G-Rang, der höchste Schwierigkeitsgrad innerhalb des *Monster Hunter*-Universums. Hier besitzen die Biester nicht nur mehr Lebenspunkte und hauen stärker zu, sie verfügen auch über eine neue Palette an Fähigkeiten. Da es darüber hinaus auch komplett neue Monster gibt, bekommt ihr unterm Strich mit *Monster Hunter Generations Ultimate* das bisher umfangreichste Paket der Serien-Geschichte, das ein bisschen aus der Zeit gefallen zu sein scheint, spielerisch in Teilen aber auch wie ein Fortschritt gegenüber dem jüngsten Spross der Videospielereihe, *Monster Hunter: World*, wirkt. Wer mit den Schwächen leben kann, freut sich zudem über die Flexibilität der Switch. Ob auf dem großen Fernseher oder gemütlich im Bett: Monster lassen sich nun überall und jederzeit jagen.

Karsten Scholz

Ständig klauben wir Kräuter, Pilze, Erze und Knochen vom Boden auf. Außerdem wollen Fische geangelt und Käfer gefangen werden.

Kunst spielt in Adams City 5 eine große Rolle. Seine Frau Amy ist Künstlerin, aber ob das alles nicht nur Tarnung ist?

STATE OF MIND

Adventure Ein Adventure mit dem Blick auf die Technik der nahen Zukunft. Gruselig!

Die Technik schreitet immer weiter voran und in ein paar Jahren könnte die gesamte Welt schon vernetzt sein. Daedalic Entertainment hat sich darüber Gedanken gemacht, wie unsere nahe Zukunft aussehen könnte und welchen Problemen wir uns stellen müssen. Das deutsche Studio hat all das in sein neues Adventure *State of Mind* gepackt, das am 15. August für Nintendo Switch, PS4, PC und Xbox One erschien.

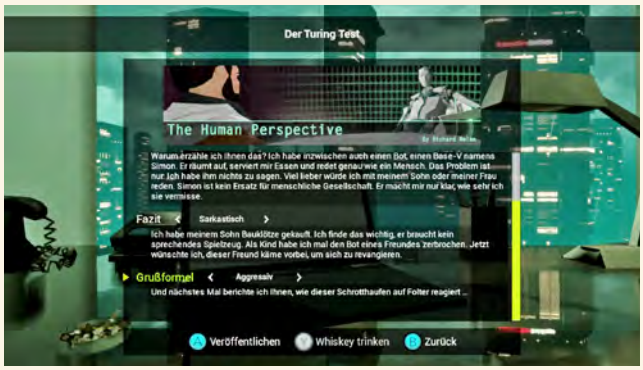
Roboter an die Macht

Berlin im Jahre 2048, es hat sich einiges verändert. Androide Roboter füllen die düsteren Straßen, Drohnen fliegen überall umher und beobachten die Bürger und Autos fahren von selbst. In diesem Technologie-Dschungel – der stark nach Überwachungsstaat müffelt – lebt der Journalist Richard Nolan, der mit alldem nicht viel anfangen kann, samt seiner Frau Tracy und dem Sohn John. Bereits der Anfang von *State of Mind* ist sehr dramatisch. Der Protagonist Richard hat einen Unfall und verliert den Großteil seines Gedächtnisses. Ihr müsst ihm dabei helfen, es wiederzuerlangen. Doch nicht nur das Gedächtnis ist weg. Als er zu Hause ankommt, wird klar, dass Frau und Sohn verschwunden sind, dafür steht da ein neuer Roboter namens Simon, den Tracy gekauft hat. Beim Erkunden der Wohnung findet ihr einen Hinweis darauf, dass sich Tracy hat scannen lassen. Nanoscans sind überall in der Stadt aufgebaut. Sie dienen dazu, Menschen für die Marsbesiedlung zu testen. Doch Richard ist da natürlich nicht mit an Bord.

Richard Nolan ist nicht der einzige Charakter, den ihr kennenlernt und steuert. Adam Newman ist der zweite Protagonist in *State of Mind*. Er lebt in City 5, einer virtuellen, utopischen Stadt, weiß aber nicht, dass seine gesamte Existenz eigentlich

Mit dem Cloud Call erreicht ihr andere Charaktere im Spiel. Das ist an verschiedenen Punkten auch oft wichtig, da die Story nur so vorangetrieben wird.

Adam Newman lebt in City 5, der virtuellen Utopie, in der alles perfekt zu sein scheint. Er und Richard Nolan haben mysteriöserweise sehr viel gemeinsam.



Sowohl als Richard als auch als Adam schreibt ihr Artikel. Wenn ihr dabei Whiskey trinkt, verändern sich die Möglichkeiten der Texte.

Roboter gehören in *State of Mind* zum Alltag. Später im Spiel steuert ihr sogar den Androiden Simon, der Richard zu Anfang ein Dorn im Auge ist.

nur ein Datensatz ist. Adams und Richards Leben haben sehr viele Parallelen: Adam hat ebenfalls Frau und Sohn, er arbeitet als Journalist bei The Present und hatte auch vor kurzer Zeit einen Unfall.

Futuristischer Thriller

Mit an Bord des *State of Mind*-Teams ist der Autor Martin Ganteföhr, der sowohl für Videospiele schreibt als auch selbst Romane veröffentlicht. Er ist auf Thriller spezialisiert, die auch oft ähnliche Themen behandeln wie *State of Mind*. Daedalic selbst sagt, dass es in dem Spiel um den Transhumanismus und um Bewusstseinsübertragung gehe. Wir wollen euch nicht zu viel von der wirklich interessanten, spannenden und auch leicht besorgniserregenden Story erzählen, aber sowohl der kleine Blick in die Geschichte als auch das Thema können euch Aufschluss darüber geben, wie sich die Story entwickelt. Dabei ist das ein Thema, das momentan nicht nur in der Spiele-Branche sehr aktuell ist. Die Serie *Black Mirror* zeigt episodisch Zukunftsszenarien, die gar nicht so weit von unserer aktuellen Situation entfernt sind – meist mit einem weniger guten Ausgang. Auch *State of Mind* ist kein fröhliches Spiel. Es zeigt ganz deutlich, dass die Vermischung von Mensch und Maschine zu furchtbaren Folgen führen kann. Auch das Thema der Trennung und Wiedervereinigung kommt sehr stark in der Geschichte durch. Richard ist getrennt von seinen Erinnerungen und seiner Familie und versucht, beides wieder zu einer Einheit zu formen. Sogar die Welt ist getrennt: die düstere, dystopische Realität und die Friede-Freude-Eierkuchen-Fassade von City 5. Die Story zieht einen in ihren Bann. Man macht sich automatisch Gedanken darüber, ob unsere Zukunft vielleicht auch so aussehen könnte.

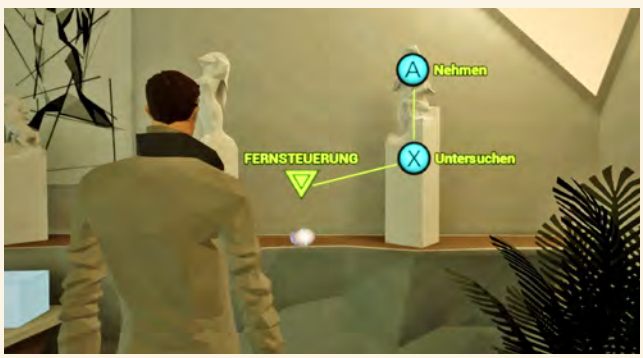
Drohnen fliegen, Rätsel lösen

Aber genug von diesen tiefsinnigen Gedanken, es ist ja immerhin ein Videospiel und diese haben meist auch mehr als eine Story zu bieten. Dadurch, dass *State of Mind* ein Adventure ist (eben mit starkem Fokus auf der Handlung), ist das Gameplay eher minimalistisch, was nicht unbedingt schlecht ist. Es gibt grundsätzlich bei allen Objekten die Möglichkeit, diese zu untersuchen, was wir euch auch ans Herz legen. In Dialogen habt ihr oft mehrere Optionen, meist ändert das aber nur, wie ihr auf etwas reagiert, ob ihr besorgt seid oder nicht, angriffslustig oder eher ruhig. Das kann Beziehungen zu Personen beeinflussen. Ziemlich am Anfang wird euch der Cloud Call vorgestellt. Ihr ruft so Freunde oder Kollegen an, die dann als Hologramm vor euch erscheinen. Wenn ihr an einer Stelle nicht weiterwisst, kann ein Anruf sehr nützlich sein. Wie es typisch für Adventures ist, gibt es in *State of Mind* auch viele Rätsel. Diese sind sehr unterschiedlich aufgebaut und lockern das Gameplay auf. Um Erinnerungen wiederherzustellen, müsst ihr beispielsweise Fragmente zusammenfügen. Das sind mehrere Felder, die verschiedene Räume darstellen und die ihr korrekt zusammensetzen müsst.

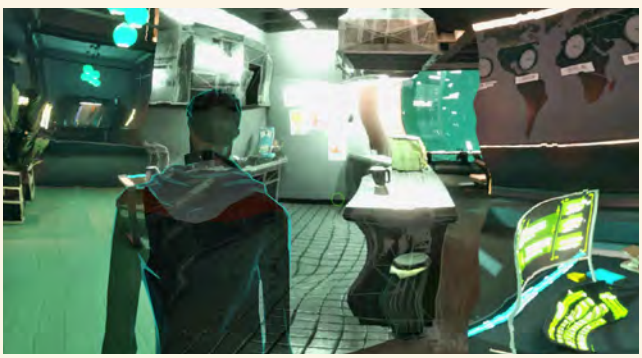
Später im Spiel müsst ihr auch diverse Kameras ausschalten oder ihnen ausweichen, eine Art Waffe bauen, um an einer Wache vorbeizukommen, und so etwas wie ein Drohnen-Minispiel absolvieren, um flüchtenden Robotern zur Seite zu stehen. Diese kleineren Rätsel funktionieren sehr gut und passen in die Story, sind dabei aber nicht zu langweilig. Zum Ende des Spiels gibt es jedoch ein Rätsel, das uns ein wenig frustriert hat. Ihr befindet euch mit James, Adams Sohn, den ihr ebenfalls steuern könnt, in einem Raum. Durch einen bestimmten Mechanismus – der hier zu viel über die Story preisgeben würde – kann der Raum verändert werden, um weiterzukommen. Einige Räume haben einen Lüftungsschacht, einige bieten Bedienfelder. Sich hier zurechtzufinden ist ein wenig umständlich.

Verbesserungswürdig

Bis auf kleinere Fehler läuft das Spiel grundsätzlich rund auf der Switch, grafisch kann die Umsetzung aber nicht mit der auf PS4 und Xbox One mithalten. Trotzdem gibt es einige Dinge, die der Verbesserung bedürfen. So können Dialoge – auch wenn ihr



Die meisten Dinge oder auch Personen in *State of Mind* könnt ihr untersuchen oder mit ihnen interagieren. So findet ihr mehr über sie heraus.



An vielen Stellen müsst ihr einen Raum rekonstruieren, um eine Erinnerung korrekt zusammenzusetzen. So wird die Story vorangetrieben.

Wenn ihr etwas gehackt habt, könnt ihr Drohnen fliegen und so eure Umgebung erkunden.

sie schon einmal durchgespielt habt – nicht übersprungen werden. Ebenso ist es bei Zwischensequenzen: Wenn ihr, vor allem am Ende, eine andere Entscheidung treffen wollt, müsst ihr das gesamte Kapitel wiederholen. Auch die Steuerung ist ein wenig wackelig. Euer spielbarer Charakter läuft nicht sehr akkurat, was vor allem beim Interagieren mit Objekten frustrierend werden kann. Was jedoch durchaus überzeugt, ist das Zusammenspiel von Geschichte und Optik. Der Low-Poly-Look ist wahrscheinlich nicht jedermanns liebster Grafikstil, er funktioniert jedoch mit der Geschichte, die *State of Mind* rüberbringen will. Die harten Kanten und dunklen beziehungsweise flachen Farben gehen einher mit der vorherrschenden technisch angehauchten Atmosphäre und vor allem die Kombination von dunklen und Neonfarben unterstreicht das futuristische Thema sehr gut.

Spannendes Gesamtkonzept

Wenn man diese Punkte also zusammennimmt, zeigt *State of Mind* eine nachdenkliche Geschichte über die Zukunft der Welt, spricht über den Menschen als solchen und seine mögliche Entwicklung zu einem höheren Wesen. Aber auch der Konflikt unter den Menschen, die in einem Überwachungsstaat à la *1984* von George Orwell leben, wird beleuchtet. Obwohl die Geschichte zum Ende hin künstlich verlängert wird und auch schneller auf den Punkt kommen könnte, ist sie durchdacht und spannend. Das minimalistische Gameplay lockert die bedrückende Stimmung auf, ist an manchen Stellen aber durchaus verbesserungswürdig. Die Low-Poly-Optik unterstreicht das harte Thema noch einmal ausdrücklich. *State of Mind* ist nicht für jeden Spieler etwas, aber wer eine fesselnde Story schätzt, die auch nach dem Beenden des eigentlichen Spiels noch nachklingt, liegt bei *State of Mind* auf jeden Fall richtig. Lasst euch nicht von der Optik abschrecken, denn auch wenn die Welt keine unglaublich realistische Grafik hat, so sind vor allem die Charaktere mit viel Liebe gestaltet. **Paula Sprödefeld**

Ein Beispiel für die Rätsel: Ihr habt eine Reihe von Zeitungsartikeln und müsst die drei richtigen finden.

MEINUNG
Paula Sprödefeld

„Ein gelungenes Gesamtkonzept mit Luft nach oben!“

Das Spiel schlägt zwar einen ernsten Ton an und ist anders als andere Daedalic-Adventures, es spricht aber sehr den Zeitgeist an, die Angst vor Über-Digitalisierung und einem Überwachungsstaat. Das alles gefällt mir, denn auch wenn ich witzige Adventures liebe, die sich nicht zu ernst nehmen, hätte das Thema in einem solchen nie so transportiert werden können. *State of Mind* ist interessant, spannend und regt zum Nachdenken an. Zwar hat es einige Zipperlein, aber das Gesamtkonzept ist gelungen. Story, Gameplay und Optik wirken wie eine Einheit, und auch wenn das Spiel wahrscheinlich nicht jeden Spieler ansprechen kann, so bin ich doch angetan. Wer eine fesselnde Story mag und nicht so viel auf aufpolierte Grafik gibt, dem kann ich *State of Mind* nur ans Herz legen.

State of Mind

Termin: 15. August 2018
Hersteller: Daedalic Entertainment
Entwickler: Daedalic Entertainment
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Der Low-Poly-Look muss gefallen, er passt wirklich gut zur Spielthematik.

SOUND 6
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute Vertonung, lediglich die nicht überspringbaren Dialoge sind nervig.

STEUERUNG 6
Unterstützt: Pro Controller
Die Charaktere laufen etwas schwammig, die Steuerung an sich ist aber in Ordnung.

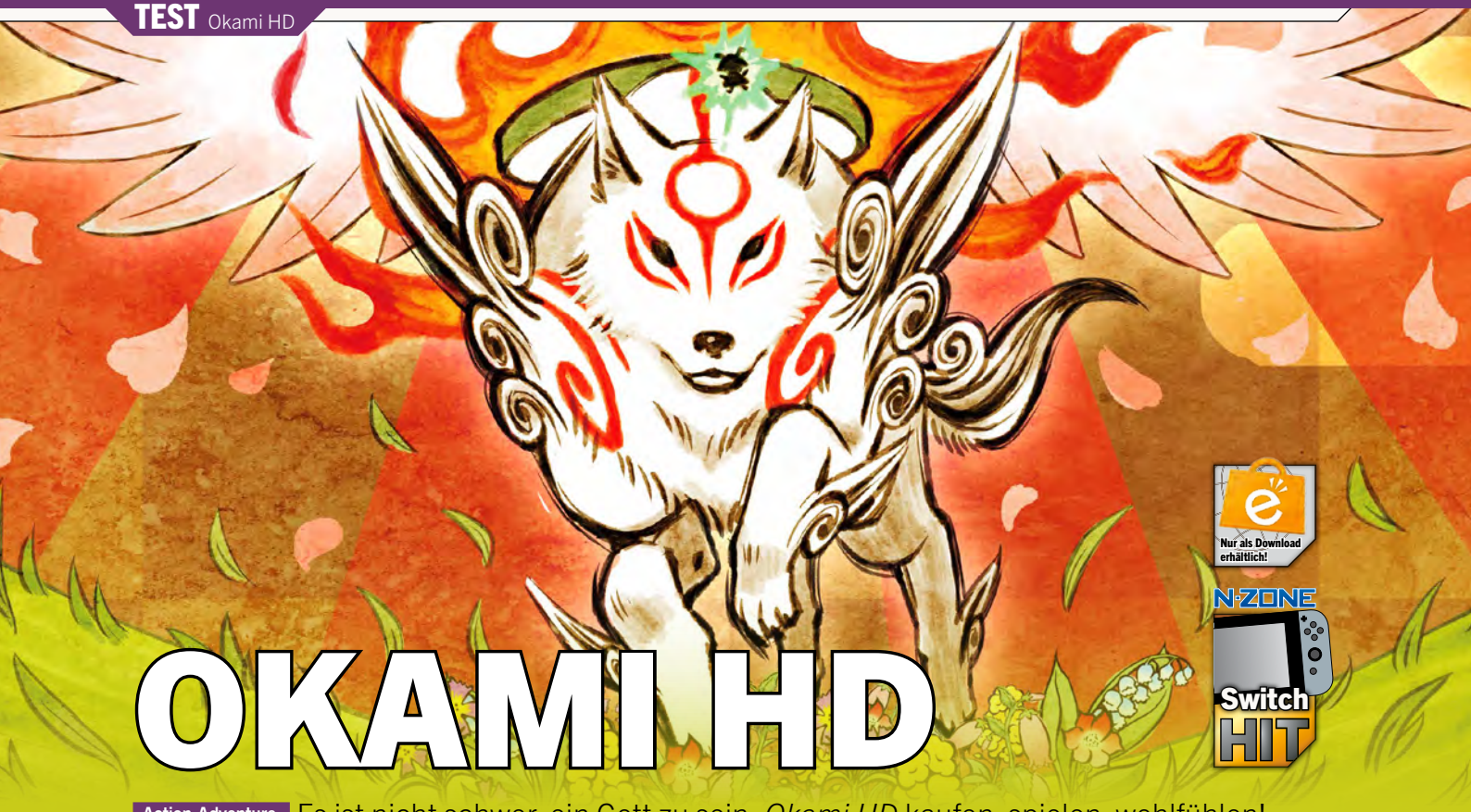
EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: Leicht (stufenlos)
Als Adventure hat *State of Mind* kein unglaublich herausforderndes Gameplay, jedoch ist die Story das, was wirklich interessant ist. Ihr löst Rätsel und kombiniert Informationen, um immer mehr über die Welt herauszufinden.

PRO / CONTRA
- ✚ Fesselnde und gut strukturierte Geschichte
- ✚ Interessantes Thema
- ✚ Passende Grafik zu Thema und Story
- ✚ Abwechslungsreiche Rätsel und Minispiele
- ✚ Kaum technische Fehler oder Bugs
- ✚ Mehrere spielbare Charaktere und dadurch unterschiedliche Sichtweisen
- ➖ Steuerung ist oft sehr unpräzise
- ➖ Dialoge und Zwischensequenzen sind nicht überspringbar
- ➖ Speicherorte sind zu weit auseinander gesetzt
- ➖ Manche Story-Momente sind unglaubhaft
- ➖ Endphase des Spiels ist künstlich in die Länge gezogen

WERTUNG/FAZIT

82

„Insgesamt gelungen, es fehlt jedoch noch das gewisse Etwas für ein ‚herausragend‘.“



Nur als Download erhältlich!

N-ZONE Switch HIT

OKAMI HD

Action-Adventure Es ist nicht schwer, ein Gott zu sein: *Okami HD* kaufen, spielen, wohlfühlen!

Okami ist ein Nintendo-Spiel. Nein, nicht im eigentlichen Sinne, ursprünglich erschien das Cel-Shading-Abenteuer auf Sonys PS2, erst später folgte eine Wii-Fassung. Vielmehr erinnert *Okami* mit seinen drolligen Charakteren, dezenten RPG-Elementen, unvertonten Dialogen und seiner Märchenatmosphäre frappierend an *The Legend of Zelda*, eine der bekanntesten Nintendo-Marken. Die Ähnlichkeiten kommen nicht von ungefähr, Director Kamiya ist großer Fan der Reihe. Wenig andere Nicht-Nintendo-Spiele kommen dem klassischen 3D-*Zelda*-Feeling näher als *Okami*.

Die alte Leier

Wie in so vielen Klassikern dreht sich auch in *Okami* alles um den Kampf gegen das Böse. Dabei sieht es zunächst rosig aus: Im Reich Nippon herrscht hundertjähriger Friede – dank der weißen Wölfin Shiranui und des Schwertkämpfers Nagi. Die beiden sperrten einst den Dämon Orochi ein, doch der Unhold entkommt seinem Gefängnis und bedroht abermals das Land. Die Schutzgöttin Nippons erweckt kurzerhand die Wolf- und Sonnengöttin Amaterasu, in deren Rolle ihr fortan gegen die Dämonen kämpfen und die sogenannten Wächterblüten retten müsst, die das Land vor dem schädlichen Einfluss der Dämonen schützen. Als waschechte Gottheit greift ihr auf jede Menge Fähigkeiten und Ausrüstungsoptionen zurück, darunter auch auf den göttlichen Pinsel. Das Werkzeug schwingt ihr, nachdem ihr das Bildschirmgeschehen zunächst pausiert habt. Verpasst betäubten Feinden den wortwörtlichen Todesstreich, bedeckt sie mit Farbe und macht sie so orientierungslos, zeichnet Bomben und Seerosenblätter, vervollständigt Sternbilder oder malt eine Brücke über einen reißenden Fluss. Dazu kommen unterschiedliche Waffen, die ihr in knackig-kurzen Gefechten einsetzt – trefft ihr auf Feinde, wechselt ihr in eine kleine Kampfarena und gebt den dämonischen Ausgeburten mithilfe eines simplen Kampfsystems Saures. Immer an eurer Seite (und sehr redefreudig) ist der kleine Issun, der euch für moderne Verhältnisse viel zu oft zu ausufernd erzählt, wohin ihr als Nächstes laufen oder welches Item ihr als Nächstes einsetzen solltet. Dass die Dialogsequenzen nicht vertont, sondern von einem Kunstsprachen-Gebrabbel unterlegt sind, ist gewöhnungsbedürftig. Ohne Frage zeigen sich auch an der HD-Optik eine Menge Alterserscheinungen in Form von leeren Umgebungen, jedoch trägt die stilvolle Umsetzung der Grafik im Tuschezeichnungsgewand

Indem ihr einen Kreis um Pflanzen zeichnet, erweckt ihr sie zum Leben und lasst sie erblühen. Dieses Kleeblatt wird euch Glück spenden!

In den Gefechten stellt ihr euch Dämonen der japanischen Sagenwelt. Auch schreckenerregenden Bossen werdet ihr im Spielverlauf begegnen.

dazu bei, dass *Okami HD* trotzdem attraktiv aussieht – wenn auch nicht ganz so knackig wie in 4K auf der PS4 Pro. Screenshots werden dem Titel nicht gerecht, da alle Objekte eine gewisse Unschärfe aufweisen – die Intensität des Filters lässt sich im Menü aber dankenswerterweise anpassen. Die schwere Kameraführung erinnert ebenfalls daran, dass *Okami* vor mehr als einem Jahrzehnt auf der guten alten PS2 Premiere feierte. Ansonsten gibt es technisch keinen Grund zur Beschwerde, das Spiel läuft flüssig und die Ladezeiten bewegen sich in erträglichem Rahmen. Die etwas schwächere Optik im Vergleich zu den anderen Plattformen macht *Okami HD* auf der Switch durch die Portabilität wett.

Auf eurer Reise trefft ihr allerlei skurrile Gestalten. Von anderen Naturgeistern erhaltet ihr neue Kräfte, sobald ihr sie erweckt habt.

Die Landschaft Nippons ist vielfältig. Bäume, die ihr gerettet habt, werfen für euch leckere Früchte wie Pfirsiche oder Mandarinen ab.

In der Hall of Fame

Okami war nie der Erfolg beschieden, den das Wolfsabenteuer verdient hätte. Dennoch prägte der von Kritikern hochgelobte Titel eine Menge andere Spiele, darunter *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, in dem sich Link in einen Wolf verwandelt. Teile der Handschrift von Clover Studio, dessen ehemalige Mitarbeiter nach Auflösung des Studios zum großen Teil zu Platinum Games wanderten, kamen später unter anderem im (ebenfalls nur mittelmäßig erfolgreichen) *Bayonetta* erneut zum Vorschein. Doch nicht nur zur Weiterbildung ist *Okami* auch heute noch ein empfehlenswertes Vergnügen, dem größtenteils zeitlosen, guten Design sei Dank. Mit einer Spielzeit von etwa 35 Stunden habt ihr viel Zeit, um Nippon zu entdecken, Nebenaufgaben abzuhaken, Bäume zum Erblühen zu bringen, den Einwohnern der Welt Glück zu bringen, Tiere zu füttern und mehr. Der Humor kommt ebenfalls nicht zu kurz, ist aber – wie immer – Geschmackssache. Ärgerlich nur, dass sich in die deutschen Texte Kommafehler eingeschlichen haben. Die Pinselsteuerung funktioniert mit dem Touchscreen oder per Bewegungskontrolle. Da dem Spieler keine komplexen Kunstwerke, sondern nur simple Muster abverlangt werden, funktioniert die Zeichenmechanik hervorragend und erweitert das Erlebnis sinnvoll. In *Okami* geht es ohnehin nicht um spielerische Höchstleistungen, um Highscores oder Wettbewerb, stattdessen streichelt das verträumte Videospielmärchen selbst die verhärmteste Spielerseele. Wenn ihr noch nie mit einem Pinselstrich die Sonne habt aufgehen lassen, dann habt ihr etwas verpasst. **Katharina Reuß**

Damit die Wäsche von Frau Mandarine schneller trocknet, haben wir eine rote Sonne in den Himmel gemalt. Ist das nicht schön?

MEINUNG
Katharina Reuß

„*Okami* ist das beste *Zelda*, das Nintendo nie entwickelt hat."

Die riesige Schrift, die fehlende Vertonung, die lahmende Kamera – mit diesen Relikten aus vergangenen Zeiten müsst ihr euch in *Okami HD* anfreunden. Ich verspreche aber, dass euch dies nicht schwerfallen wird. *Okami* bietet viele konstruktive Elemente, die viel Spaß machen, sprich: Ich zerstöre nicht nur und besiege Dämonen, ich sorge auch dafür, dass sich die Landschaft regeneriert, Blumen blühen und die Einwohner von Nippon ein wenig glücklicher werden. Und wenn es nur die Omi ist, der ich eine neue Leine in die Landschaft pinsele, auf der sie ihre nasse Wäsche aufhängen kann. Der einzigartige Grafikstil, entstanden in Anlehnung an Holzschnitte, japanische Tuschezeichnungen und Aquarelle, ist auch heute noch ein Augenschmaus.

Okami HD

Termin: 09. August 2018
Hersteller: Capcom
Entwickler: Clover Studio
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 19,99 Euro

GRAFIK 8
Einzigartiger, schöner Grafikstil, dessen Unschärfegrad eingestellt werden kann. Allerdings sieht *Okami HD* auf der Switch nicht ganz so knackig aus wie auf Konsolen mit 4K-Unterstützung.

SOUND 8
Sprache/Text: –/Deutsch
Die schönen Melodien versprühen viel Atmosphäre. Die Kunstsprache, mit der die Charaktere brabbeln, nervt aber bisweilen.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller, Touchscreen, Gyrosensor
Die Pinselsteuerung bietet große Optionsvielfalt und jede davon funktioniert gut. Im Handheld-Modus malt ihr etwa mit dem Finger auf dem Touchscreen.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel (keine Stufen)
Okami HD ist nicht sonderlich komplex, macht aber durch viele toll gestaltete, ineinandergreifende Spielelemente jede Menge Spaß.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Wunderschönes Videospielmärchen
- ✚✚ Spaßige Mischung aus Action und (leichten) Rätseln
- ✚ Einzigartige Optik
- ✚ Ordentliche HD-Umsetzung
- ✚ Erstaunlich umfangreich
- ✚ Charmant und humorvoll
- ➖ Der Spieler wird oft an der Hand gehalten
- ➖ Schwergängige Kamera
- ➖ Keine Vertonung, Fehler in den Texten

WERTUNG/FAZIT

85

„Ein wahrlich bezauberndes Videospielmärchen mit leichten Alterserscheinungen"

Geschicklichkeit *Overcooked 2* ist die beste Zutat für eure Party, aber verbrüht euch nicht die Finger, denn in diesem Partyspiel geht es auch im Koop-Modus ruppig zu!

Selten kochen die Emotionen so hoch wie bei der Erkenntnis, dass das gegnerische Team alle Pfannen geklaut hat oder im kooperativen Modus ein Glied der Küchenkette versagt, sodass eine Bestellung nicht rechtzeitig rausgeht. Egal ob selige Gemeinschaftsküche oder diabolische Küchenschlacht, *Overcooked 2* ist ein Spaßgarant für zwei bis vier Freunde, reizt das Potenzial aber (wieder) nicht aus.

Die Vorspeise

Rettet das Zwiebelreich vor der Unbroten-Bedrohung (ja, das sind Zombie-Brote)! In sechs Welten warten jeweils sechs Küchen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen auf euch, bei besonders guten Leistungen schaltet ihr die acht geheimen Levels frei. Euer Ergebnis wird mit Sternen bewertet. Habt ihr den ersten Teil gespielt, ein Händchen für Multitasking und effiziente Kommunikation, schließt ihr die Story mit Bestwertung in jedem Level locker an einem Abend ab. Dieser magere Umfang vermag den Hunger nach mehr Küchenchaos nicht zu stillen und im Versus-Modus warten bloß fünf Levels auf konkurrierende Teams. Zwar sind die meisten Maps toll gestaltet und sorgen mit verrückten Mechaniken dafür, dass das Kochen nie zu einfach abläuft, aber da wäre mehr drin gewesen. Immerhin besteht eine gewisse Langzeitmotivation, wenn man immer bessere Highscores anstrebt und die Abläufe optimiert, denn die Levels machen auch nach dem dritten und vierten Anlauf noch Spaß.

Der Hauptgang

Die Ausgangssituation ist stets gleich: Ihr steht in einer Küche und die Gäste haben Hunger! Oben links kommen die Bestellungen rein. Um ein Gericht fertigzustellen, müsst ihr unterschiedliche Arbeitsschritte absolvieren. Ganz einfach ist Sashimi: Garnele oder Fisch aus der Vorratstruhe nehmen, hacken, auf einem Teller drapieren und rausschicken. Später wird's komplizierter. Mischt Mehl, Ei, Honig (vorher hacken!) und Schokolade (auch vorher hacken!) in der Küchenmaschine, dann kommt der Teig in den Ofen, dann auf den Teller und dann zum Gast. Und vergesst nicht, die Teller zu spülen, niemand möchte seine Bestellung vom Tischtuch essen. Es ist ständig zu viel zu tun und nur mit Absprache läuft alles reibungslos. Je schneller ihr beim Brutzeln seid, desto mehr Trinkgeld bekommt ihr. Trödelt ihr, hagelt es Strafpunkte. Und als ob alleine die Kooperation nicht anspruchsvoll genug wäre, erschweren die von sadistischen

Die bunte Oberweltkarte ist mit vielen Details gefüllt, ihr interagiert aber nur ab und zu mit Schaltern. Per Bus fahrt ihr von Level zu Level.

Der Koch in der Mitte steuert die schwebende Plattform. Lasst nichts anbrennen! Wer denkt sich denn auch so eine Küche aus …

Architekten gestalteten Küchen den Workflow. Werkelt etwa in einem Heißluftballon, dessen Gasbrenner ständig kleine Feuer legt, oder verköstigt die Angestellten einer Zauberakademie, in deren Küche sich Treppen verschieben.

Kenner von *Overcooked* haben es schon bemerkt: Das Spielprinzip entspricht komplett dem des Vorgängers. Hinzugekommen sind neue Rezepte und die Möglichkeit, rohe Zutaten zu werfen. Mit etwas Zielwasser intus schmeißt ihr Reis gleich in den Kochtopf und Pommes in die Fritteuse, spart euch also Laufwege. Einige Levels forcieren die Mechanik und trennen die Mitspieler räumlich voneinander. Die Zutaten-Zustellung per Luftpost optimiert aber eigentlich in fast jeder Küche die Abläufe. Dumm nur, wenn man die geschnittenen Möhren oder den Burger-Patty aus Versehen in den Müll wirft! Die Steuerung fühlt sich ziemlich schwammig an, genau wie im Vorgänger. Das trägt aber ohne Frage zum spaßigen Stressfaktor bei und dürfte ein gewolltes Design-Element darstellen.

Overcooked 2 ist auf gemeinsames Spielen ausgelegt. Zwar könnt ihr die ganze Story auch alleine bewältigen – dann steuert ihr zwei Köche gleichzeitig, indem ihr zwischen den beiden hin und her springt – der ganze Zauber entfaltet sich aber erst im Beisein von Freunden. Zum ersten Mal sucht ihr online nach Hilfsköchen oder Versus-Gegnern. Auf der Switch kommt es beim Online-Spiel allerdings öfter zu nervigen Verzögerungen.

In den diversen Ballon-Levels müsst ihr euch vor Brandherden in Acht nehmen.

Nicht von der Brücke fallen! Was ihr in der Hand haltet, ist dann nämlich futsch.

Die Haare in der Suppe

Abgesehen vom bereits erwähnten geringen Umfang stören Kleinigkeiten das Vergnügen. Oft überlappen sich nebeneinanderliegende Anzeigen: Wenn etwa zwei Mixer oder Töpfe Seite an Seite in Betrieb sind, erkennt man nicht sofort, in welchem Behälter welche Fressalien stecken. Und wieso gibt es keinen Befehl, mit dem man einen Level nach Abschluss neu startet? So muss man jedes Mal den Weg über eine Ladezeit zurück zur Oberwelt nehmen. Für noch mehr Langzeitspaß hätte sicher ein Endlosmodus gesorgt. Im Handheld-Modus kommt es gelegentlich zu Rucklern, zu guter Letzt stört die holprige Übersetzung und dass *Overcooked 2* gar nichts aus der amüsanten Unbroten-Story macht. Nach Abschluss einer Welt müsst ihr den Zwiebelkönig besuchen und seinem banalen Gerede zuhören, bevor es mit dem Kochen weitergeht – langweilig! **Katharina Reuß**

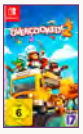
Im lokalen Mehrspielermodus macht *Overcooked 2* definitiv den meisten Spaß. Online hakt es auf der Switch manchmal.

MEINUNG
Katharina Reuß

„Gemeinsam kochen macht Spaß – und in diesem Fall auch Feinde!“

Overcooked und *Overcooked 2* haben sich einen Platz in meiner persönlichen Hitliste der besten Partyspiele neben den unfassbar unterhaltsamen *Jackbox*-Spielen und dem guten alten *Mario Party* erkämpft. Selbst im Koop-Modus wird der Ton schon mal rauer, genau wie in einer echten Küche! *Overcooked 2* funktioniert zwar auch alleine, aber darauf ist das Spiel einfach nicht ausgelegt, weshalb ich diesem Aspekt auch nicht allzu viel Bedeutung bei der Bewertung beimesse. Zumal es jetzt gar keine Ausrede mehr gibt, solo vorm Herd zu stehen, da *Overcooked 2* einen Online-Modus bietet. Mit dem Emotionsfeuerwerk einer lokalen Multiplayer-Partie kann man den Online-Part aber auch nicht vergleichen. Zumal der auf der Switch nicht so reibungslos funktioniert wie etwa auf der PS4.

Overcooked 2



Termin: 7. August 2018
Hersteller: Team 17
Entwickler: Ghost Town Games
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro (digital 24,99 Euro)

GRAFIK 7
Im Handheld-Betrieb ruckelt das Spiel, die Framerate ist nicht so hoch wie auf anderen Plattformen.

SOUND 8
Sprache/Text: –/Deutsch
Die Melodien gehen ins Ohr und heizen kurz vor Ablauf des Timers durch erhöhte Tempowechsel ein.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Auch mit einem einzelnen Joy-Con als Controller kann man *Overcooked 2* gut spielen.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (keine Stufen)
Der Schwierigkeitsgrad steigt im Verlauf des (kurzen) Abenteuers an. Alleine macht *Overcooked 2* weniger Spaß als gemeinsam, aber es funktioniert.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2-4 **Spieler offline:** 2-4
Online hängt das Spiel oft und Eingaben werden manchmal nicht erkannt. Auf der Couch am Fernseher ist *Overcooked 2* ein großes Vergnügen.

PRO / CONTRA
- ✚ Sehr spaßiges Konzept
- ✚ Viel mehr Rezepte als zuvor
- ✚ Niedliche Optik
- ✚ Sowohl im Koop- als auch im Mehrspieler-Modus extrem unterhaltsam
- ✚ Mit Online-Modus
- ✚ Fiese Versus-Maps
- ✚ Neue strategische Möglichkeiten durchs Werfen
- ✖ Vereinzelt Bugs, Anzeigen überlappen sich
- ✖ Kein Endlosmodus
- ✖ Story-Präsentation mangelhaft
- ✖ Magerer Umfang

WERTUNG/FAZIT

83

„Die Switch-Fassung ist technisch nicht perfekt, Spaß macht's trotzdem.“

ICONOCLASTS

Action-Adventure Ein religiöses Regime regiert mit Gewalt und Unterdrückung über eine dystopische Science-Fiction-Gesellschaft. Stellt ihr euch dieser Ungerechtigkeit in *Iconoclasts* mutig entgegen?

Manchmal, ja manchmal, da arbeiten riesige Teams von Entwicklern, Spieldesignern, Textern und noch viele, viele andere Menschen zusammen, um am Ende ein Spiel zustandezubringen, das richtig toll ist und jede Menge Umfang bietet. Viel seltener jedoch gelingt es einem einzelnen Menschen, all diese Aufgaben in sich zu vereinen. Joakim Sandberg ist ein solcher Mann: Er hat stolze acht Jahre damit verbracht, das Spiel seiner Träume komplett selbst zu erschaffen – eine Aufgabe, die vielen sicher kaum leistbar erscheint. Und doch: Das vom Metroidvania-Genre leicht angehauchte Action-Adventure mit Elementen aus Jump&Run- und Plattformer-Gefilden namens *Iconoclasts* liegt vor uns beziehungsweise läuft auf der Nintendo Switch. Und trotz kleinerer Schwächen ist es richtig gut geworden und könnte sich zu einem Geheimtipp im mittlerweile gigantischen Haifischbecken der guten Indie-Game auf der Switch entwickeln. Nur: Was macht es denn so besonders?

Dunkle Dystopie

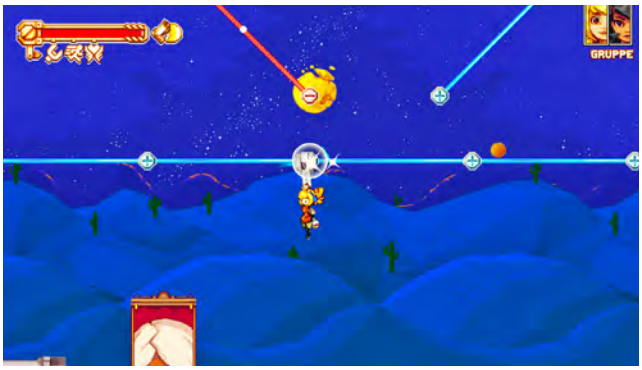
Zunächst wäre da mal die Geschichte, die genreuntypisch recht tiefgehend ist, sich im Spielverlauf immer weiter entfaltet und hauptsächlich von vielen (teilweise etwas zu langatmigen) Konversationen vorangetrieben wird. Ihr findet euch als Protagonistin Robin in einer dystopischen Science-Fiction-Gesellschaft wieder, die von einem religiösen Regime namens One Concern mit eiserner Faust regiert wird. Nichts funktioniert in dieser düsteren Gesellschaft ohne den mysteriösen und von One Concern streng reglementierten Rohstoff namens Elfenbein. Die Protagonistin ist in dieser immer weiter zerfallenden Welt eine junge Mechanikerin von 17 Jahren, deren Vater kurz vor Spielbeginn starb und die vom Regime verfolgt wird. Denn sie repariert verschiedenste Dinge und Häuser und hilft damit den Menschen, was sie ein Stück weit unabhängig vom alles kontrollierenden One Concern macht. Im Spielverlauf werdet ihr stetig mit der düsteren Thematik konfrontiert, zudem steht die gesamte Handlung unter der bedrückenden Prämisse der dystopischen, fremdgesteuerten Gesellschaft. Abwechslung und Auflockerung bieten nur gelegentliche humorvolle Szenen sowie Konversationen. Wer auf Filme wie *Equilibrium* oder *1984* steht, wird sich in *Iconoclasts* schnell zu Hause fühlen.

Die Obermotze in *Iconoclasts* sind zahlreich und durchweg ziemlich kreativ gestaltet, sodass sie sich sehr voneinander unterscheiden.

Die Story von *Iconoclasts* wird von zahlreichen Konversationen getragen, die mitunter etwas lang ausfallen. Oftmals geht es dabei durchaus dramatisch zur Sache.

Erkunden und schießen

Grundsätzlich ist der Spielverlauf im zweidimensionalen Action-Adventure *Iconoclasts* linear und vorgegeben, an manchen Stellen aber Metroidvania-typisch offen und das Erkunden verwinkelter Gänge und das Lösen verschiedenster Rätsel notwendig. Das Spiel bedient sich in dieser Hinsicht nur gelegentlich typischer Metroidvania-Elemente, aber nicht vollumfänglich. Zu Beginn besteht eure eigene Ausrüstung nur aus einem Elektroschocker und einem Schraubenschlüssel, mit der Zeit kommen weitere Waffen wie beispielsweise Bomben dazu, außerdem könnt ihr an Werkbänken nützliche Ausrüstungsgegenstände zusammenbauen aus Rohstoffen, die ihr überall in der Welt in blauen Kisten findet und die beispielsweise eure Geschwindigkeit erhöhen. Allerdings dürft ihr maximal drei Ausrüstungsgegenstände gleichzeitig tragen. Steckt ihr gegnerische Treffer ein, verliert ihr nach und nach (neben Energie) auch die Fähigkeiten der zusätzlichen Ausrüstung. Dann müsst ihr erst wieder Gegner erledigen, um die Slots und deren Ausrüstung zu reaktivieren. Die Ausrüstungsgegenstände verstärken euch zwar, allerdings nur so marginal, dass der Verlust nicht allzu stark auffällt. Dennoch ist es motivierend, die Rohstoffe ausfindig zu machen, zu sammeln und schließlich an Werkbänken zu Ausrüstung zu verarbeiten.



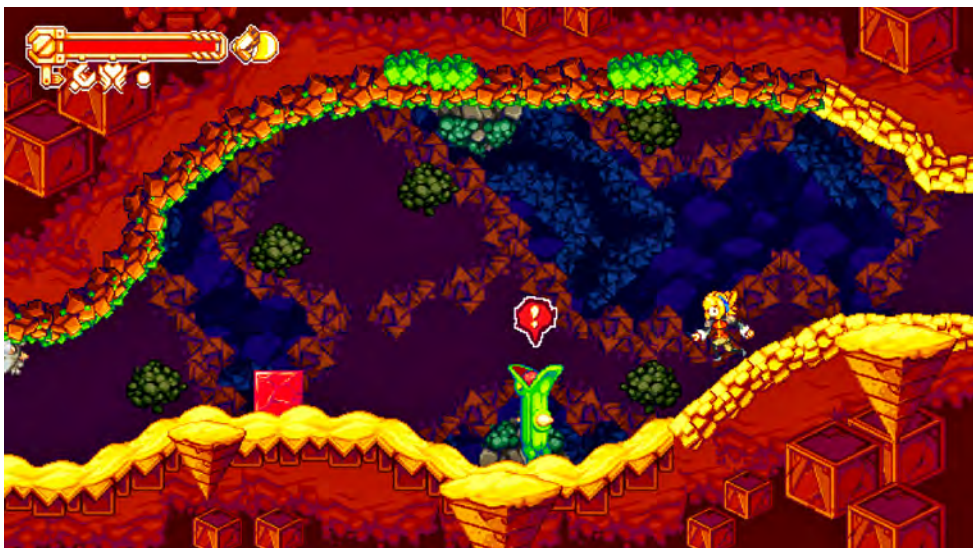
Die Fähigkeit, diese blauen und roten Schnelltransport-Bahnen zu nutzen, erhaltet ihr erst nach einiger Zeit, so wie die meisten eurer Fähigkeiten und Waffen.

Im Spielverlauf löst ihr quasi am laufenden Band Rätsel und Puzzles, zum Lösen notwendig sind in der Regel mehrere eurer Fähigkeiten und Waffen im korrekten Zusammenspiel. Zumeist sind die Rätsel nicht allzu anspruchsvoll, gelegentlich fordern sie euch aber etwas Hirnschmalz ab. Ansonsten ballert ihr euch vor allem durch verschiedenste Gegner, von ekligen Monstern bis hin zu Mitarbeitern von One Concern ist alles Mögliche vertreten. Recht oft müsst ihr euch in Bosskämpfen gegen größere und anspruchsvolle Obermotze beweisen, wobei die Kämpfe meist gut machbar sind. Die Bosskämpfe lockern das sonstige Gameplay auf und unterscheiden sich gut voneinander, dürften aber ruhig etwas schwerer sein.

Spaß für viele Stunden

Bis ihr euch durch alle über 20 Bosskämpfe, die vielen unterschiedlichen Welten und die Geschichte der zahlreichen verschiedenen Figuren gespielt habt, die ihr auf eurem Weg kennenlernt, vergehen je nach Spielweise etwa um die 15 Stunden. Danach ist aber auch Schluss, denn andere Modi oder Mehrspieler-Möglichkeiten gibt es in *Iconoclasts* nicht. Grafisch erwartet euch ein Metroidvania-üblicher Stil im typischen 16-Bit-Look, der durch bunte, knallige Farben überzeugt. Das Spiel läuft sowohl im TV- als auch im Handheld-Modus flüssig und ohne Patzer. Sprachausgabe gibt es nicht, dafür eine recht fehlerhafte deutsche Übersetzung, die Musik wiederum ist stimmig und heizt das Spieltempo an. *Iconoclasts* zeigt eindrücklich, dass es für ein tolles Spiel nicht unbedingt riesige Teams und Unsummen an Geld braucht. Eine gute Nachricht für Spieler.

Johannes Gehrling



Die zahlreichsten Gegner in *Iconoclasts* sind neben den Mitarbeitern von One Concern merkwürdig anmutende Monster.

MEINUNG
Johanne Gehrling

„Ein durchdachtes Gameplay trifft auf eine einnehmende Atmosphäre.“

Durch meinen Job als Games-Redakteur, aber auch privat habe ich in letzter Zeit einen guten Draht zu Indie-Spielen entwickelt, was ich der Switch zu verdanken habe. Es gibt einfach mittlerweile so wahnsinnig viele Indie-Titel für Nintendos Hybrid-Kiste und viele habe ich schon gespielt. *Iconoclasts* gehört dabei zu den besten Games, die mir währenddessen untergekommen sind. Das liegt neben der durchdachten und einfach mal richtig sauber funktionierenden Spielmechanik sowie dem ansprechenden Grafikstil für mich vor allem an der Story. Schon nach wenigen Minuten in *Iconoclasts* ging das Gefühl der Unterdrückung durch ein übermächtig erscheinendes Regime auf mich über. Dass ich so etwas mal über eine solche Art von Spiel sage, hätte ich nicht gedacht.

Iconoclasts

Termin: 02. August 2018
Hersteller: Bifrost Entertainment
Entwickler: Joakim Sandberg
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: 19,99 Euro

GRAFIK 8
Die Grafik reizt die technischen Möglichkeiten der Switch zwar nicht aus, überzeugt aber mit knallig buntem 16-Bit-Look und konstanter Framerate.

SOUND 7
Text: Deutsch
Sprachausgabe gibt es zwar nicht, dafür den Text auf Deutsch; leider ist die Übersetzung voller Fehler. Musikalisch überzeugt *Iconoclasts* aber auf voller Linie.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung ist gut und lässt Spielraum für Individualität, da einige Moves mit mehreren Buttons spielbar sind. Etwas Eingewöhnung ist aber notwendig.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Iconoclasts macht einfach Spaß! Die Gründe dafür sind vielfältig: Das Gameplay ist durchdacht und funktioniert sehr gut, die Story ist atmosphärisch und beklemmend, das Verhältnis von Linearität und freier Erkundung gut. Der Spielumfang ist angenehm bemessen.

PRO / CONTRA
- ++ Gameplay, das einfach sehr viel Spaß macht
- \+ Interessante dystopische Story
- \+ Gute Mischung aus Linearität und Erkundung
- \+ Eingängige atmosphärische Musik
- \+ Toller und bunter 16-Bit-Look
- \+ Motivierendes Crafting-System
- \+ Humor lockert die Ernsthaftigkeit auf
- \+ Angenehmer Schwierigkeitsgrad …
- – … der stellenweise etwas zu anspruchslos ist
- – Ausrüstung bringt nur marginale Vorteile
- – Konversationen gelegentlich zu langatmig
- – Deutsche Übersetzung mit vielen Fehlern

WERTUNG/FAZIT

87

„Genre-Fans kommen voll auf ihre Kosten, alle anderen haben ebenfalls viel Spaß.“

INTO THE BREACH

Nur als Download erhältlich!

Strategie Roguelike-Elemente vermischt mit packender Rundentaktik ergeben den nächsten Hit der *FTL*-Macher. Ein halbes Jahr nach der PC-Version jetzt auch auf der Switch.

Im Jahre 2012 feierte das Indie-Studio Subset Games einen großen Erfolg mit seinem Roguelike-Rollenspiel *FTL: Faster Than Light*. Mit *Into the Breach* veröffentlichte das Team um Justin Ma und Matthew Davis im Februar 2018 das nächste Werk, das jetzt auch für Switch erhältlich ist. Auch diesmal stehen Roguelike-Elemente im Mittelpunkt und werden intelligent mit Rundentaktik verknüpft. Entstanden ist ein taktisches Kleinod, das den Spieler enorm herausfordert, aber es schafft, ihn auch immer wieder aufs Neue zu motivieren, es wieder und wieder zu versuchen.

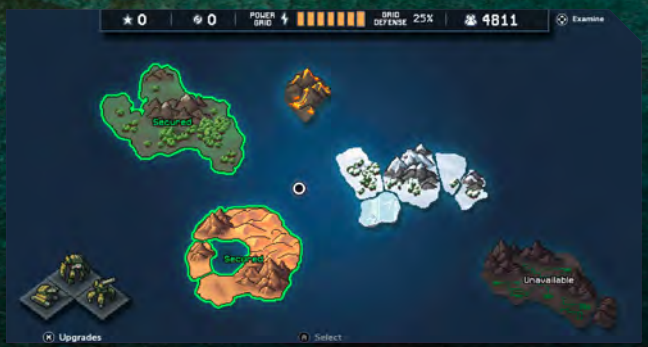
Zeitreisende Mechs

Die Menschheit ist bedroht. Unter der Erdoberfläche wachsen gewaltige Kreaturen heran, die Vek genannt werden und alles Leben auf dem blauen Planeten bedrohen. Um euch dieser Gefahr entgegenzustellen, übernehmt ihr die Kontrolle über mächtige Mechs aus der Zukunft. Diese Tatsache ist auch die Grundlage für den Roguelike-Aufbau des Spiels. Immer wenn ihr bei einer Mission scheitert, reist einer eurer Mech-Piloten zurück in die Vergangenheit und ihr könnt einen neuen Anlauf unternehmen. Viel mehr Story oder Hintergründe gibt es im Spiel dann aber nicht. Das Gameplay steht bei *Into the Breach* klar im Mittelpunkt.

Mit eurem Trupp aus drei verschiedenen Mechs und ihren Piloten ist es zunächst euer Ziel, vier von großen Konzernen kontrollierte Inseln gegen die Angriffe der Biester zu verteidigen, bevor ihr letztlich gegen das Nest vorgeht. Die Schlachten finden auf überschaubaren, zufallsgenerierten 8x8-Feldern statt, auf denen Gebäude, Wälder, Berge und andere Objekte verteilt sind. In erster Linie besteht eure Aufgabe darin, die Gebäude der Zivilisten vor Schaden zu bewahren. Denn jedes zerstörte Haus bedeutet auch Schaden am planetenweiten Energienetz. Sobald es zerstört ist, kommen die Monster in unüberschaubarer Zahl aus der Tiefe und das Spiel ist verloren.

Erfolgreich aus einer Schlacht hervorzugehen, ist wahrlich kein leichtes Unterfangen, denn der Feind ist euren drei Kampfeinheiten meistens zahlenmäßig überlegen. Außerdem erscheinen regelmäßig neue Gegner, die eure Probleme weiter verschärfen. Es geht in diesem Spiel daher auch weniger darum, den Feind kom-

Vor jeder Partie wählt ihr den führenden Piloten und euer Squad aus drei Kampfmechs aus. Neue Kämpfer schaltet ihr nach und nach frei.



Mindestens zwei dieser vier Inseln müssen zunächst verteidigt und dadurch Upgrades verdient werden, bevor ihr das Nest der Feinde direkt angreifen könnt.

Der Spieler sieht immer ganz genau, was der Gegner als Nächstes angreifen wird, wie viel Schaden er dabei verursacht und wohin er sich bewegen wird.

Wenn eure Kampagne zur Befreiung der Erde scheitert, reist einer eurer Piloten in der Zeit zurück, um es noch einmal zu versuchen. Vorausgesetzt, einer hat überlebt.

plett zu vernichten. Stattdessen ist man als Kommandant darauf bedacht, die Schäden so gering wie möglich zu halten und durch intelligente Bewegungen und Angriffe den Gegner von seinen Zerstörungszielen fernzuhalten.

Neben einer gewissen Schadenswirkung haben die meisten Angriffe eurer Einheiten nämlich auch einen Push-Effekt. Der fällt je nach Mech und Art der Attacke unterschiedlich aus. Der Combat Mech setzt im Nahkampf seine Titan-Faust ein, um einen Gegner um ein Feld nach hinten zu schieben. Der Artillerie-Mech feuert dagegen ein Projektil ab, das alle umstehenden Feinde jeweils um ein Feld verschiebt.

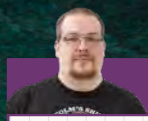
Maximale Transparenz

Um diese Mechanik taktisch sinnvoll nutzen zu können, zeigt das Spiel stets an, worauf sich der nächste Angriff eines jeden Gegners richten wird und wie viel Schaden er dabei anrichtet. Dadurch entsteht eine unheimlich motivierende taktische Tiefe. Statt sich einfach nur darauf zu konzentrieren, dem Feind so viel Schaden wie möglich zuzufügen, tüftelt man Strategien aus, wie man die maximal drei Angriffe der eigenen Truppe pro Runde nutzen kann, um die Gegner so zu verschieben, dass ihre Angriffe nicht mehr auf ein Ziel, sondern ins Leere laufen. Noch besser, wenn man es sogar so hinbekommt, dass sich die Aliens gegenseitig Schaden zufügen. Völlig ohne Schäden geht es aber kaum. Vielmehr wird man als Spieler häufig vor die schwierige Entscheidung gestellt, was man zum Wohle des Sieges opfern sollte: wertvolle Lebenspunkte einer eigenen Einheit oder doch lieber ein Zivilgebäude? Nur wer die richtigen Prioritäten setzt, wird Erfolg haben. Dieses System ist einfach zu verstehen, aber sehr schwer zu meistern. Die möglichen Züge und daraus resultierenden Folgen wollen sorgsam abgewogen werden. Das Tolle an *Into the Breach* ist dabei, dass jede Aktion klar nachvollziehbar ist. Es gibt keine Zufallskomponenten oder Risiken, von denen der Spieler nichts weiß. Alles passiert genau so, wie es das Spiel darstellt. Habt ihr euch einen Plan zurechtgelegt, könnt ihr sicher sein, dass er genau so ausgeführt wird.

Doch allen Planungen zum Trotz werdet ihr irgendwann einen Punkt erreichen, an dem ihr scheitert. Dann heißt es einen neuen Versuch starten. Dafür könnt ihr euren besten Piloten in die nächste Zeitlinie mitnehmen – vorrausgesetzt, es hat einer überlebt. Außerdem schaltet ihr bis zu acht vorgefertigte Squads mit unterschiedlichen Kampfmaschinen frei. Jede dieser Truppen bietet völlig andere Spielstile und erfordert neue Taktiken von euch. Profis stellen sich eigene Teams aus den freigeschalteten Mechs zusammen und kreieren so ihre eigene ultimative Taktik.

Keine Frage, *Into the Breach* ist sehr herausfordernd und wird euch immer wieder scheitern lassen. Aber es motiviert auch ungemein, es wieder zu versuchen, weil man stets das Gefühl hat, sich verbessern zu können. Selbst die simple Darstellung in Pixel-Optik ordnet sich dem präzisen Gameplay unter und lässt zu keinem Zeitpunkt eine aufwendigere Darstellung vermissen. Für experimentierfreudige Taktiker ist *Into the Breach* ein wahres Fest. **Matthias Dammes**

Durch abgehakte Sekundärziele verdient ihr euch Ansehen, das ihr in nützliche Upgrades für Mechs, Piloten und Infrastruktur investiert.



MEINUNG
Matthias Dammes

„Taktisch höchst anspruchsvoll und unheimlich motivierend.“

Ich muss zugeben, mit Roguelike-Spielen kann ich in der Regel nichts anfangen. Als Fan von Rundenstrategie bin ich jedoch sehr unvoreingenommen an *Into the Breach* herangegangen und wurde nicht enttäuscht. Hier erwarten den Strategen zwar keine ausgedehnten Schlachten um die Vorherrschaft, dafür aber intensive und taktisch maximal anspruchsvolle kleine Gefechte am laufenden Band. Spannend fand ich dabei vor allem die Prämisse, dass ich in erster Linie mit Schadensbegrenzung beschäftigt bin. Zusammen mit den meist in Überzahl vorhandenen Gegnern fordert das die grauen Zellen ordentlich. Ich hätte jedenfalls nicht gedacht, dass ich so lange motiviert sein kann, immer wieder von vorne zu beginnen, um mich noch ein Stück weiter zu verbessern.

Into the Breach

Termin: 28. August 2018
Hersteller: Subset Games
Entwickler: Subset Games
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 14,99 Euro

GRAFIK 5
Die Pixel-Optik ist nicht jedermans Sache. Sie erfüllt aber ihren Zweck und ordnet sich dem Gameplay unter. Performance-Problem gibt es daher keine.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch
Das Spiel ist nur auf Englisch erhältlich. Sprachausgabe gibt es nicht. Die Soundkulisse überzeugt aber mit Spannung erzeugender Musik und guten Effekten.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Die Bedienung wurde sehr eingängig auf Controller übertragen und bereitet keinerlei Probleme. Der Touchscreen wird nicht unterstützt.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Selbst auf Leicht zunächst eine gewisse Herausforderung. Scheitern und lernen gehört hier zum Konzept. Die Schwierigkeit kann auch durch Truppzusammenstellung variieren und dadurch individuell an persönliche Vorlieben angepasst werden.

PRO / CONTRA
- ++ Interessantes Zeitreisekonzept
- ++ Zur Spannung passende Musik
- \+ Hoher Wiederspielwert, hohe Transparenz
- \+ Leicht zu lernen, schwer zu meistern
- \+ Besondere taktische Tiefe
- \+ Viel Raum für Experimente
- \+ Spielerentscheidungen bestimmen über Sieg und Niederlage
- \+ Viele freispielbare Mechs und Waffen sorgen für Motivation
- – Nur auf Englisch
- – Story kaum vorhanden

WERTUNG/FAZIT

88

„Taktisch anspruchsvoll und unheimlich motivierend. Ein Indie-Highlight 2018.“

Schon vor ihrem unglücklichen Tod wirkt Penny wie gemacht für ihren neuen Job.

FLIPPING DEATH

Switch

Adventure Morbide, makaber, modrig: In *Flipping Death* schlagt ihr dem Tod auf gut Deutsch ein Schnippchen. Der gedankliche Nachfolger von Zoinks *Stick It To The Man* im Test.

Penny Doewood hat es nicht leicht: Erst wird sie entlassen, dann kracht sie gegen einen Baum und schließlich stürzt sie durch den Boden eines Mausoleums und stirbt. Das schlaksige Mädchen mit den dunklen Haaren landet kurzerhand im Jenseits und trifft auf den Tod höchstpersönlich, der – vollkommen benebelt vom postmortalen Burnout – die nun blassblaue Penny für seine Vertretung hält. Dankbar überreicht er ihr Umhang und Sense und macht sich ohne weitere Erklärungen aus dem Knochenstaub. Jetzt liegt es an Sensenfrau Penny, den Geistern bei ihren Problemen zu helfen und das Geheimnis ihres eigenen Ablebens zu lüften. Zu ihrer Überraschung wandert ihr prächtiger Körper nämlich noch immer im Diesseits umher und scheint wie besessen …

Exorzismus à la Penny

Besessen ist das richtige Stichwort: In *Flipping Death* sind Dies- und Jenseits unweigerlich miteinander verbunden. Während sich Penny in der Unterwelt frei bewegen und mit einem gezielten Wurf ihrer Sense sogar zu deren Landeplatz teleportieren kann, muss sie in die Körper anderer Menschen schlüpfen, um in der Welt der Lebenden Rätsel zu lösen. Die wunderschön gestaltete Spielwelt flippt bei jeder Körperübernahme oder -freigabe von der einen zur anderen Seite. Wer querdenkt, behält hier den Überblick. Für den Exorzismus per Knopfdruck benötigt Penny sogenannte Geisttierchen, von denen sich drei Arten im Totenreich tummeln. Das Sammeln dieser gespenstischen Ressource bietet zwar ein wenig Abwechslung vom üblichen Gameplay, ist aber nur dann nötig, wenn Penny das erste Mal einen Körper übernehmen will. Danach gilt: Einmal besessen, immer besessen.

Im Exorzisten-Modus kann Penny mit den Lebenden Zwiegespräche führen, ihre Körper bewegen und sich die Gegenstände zunutze machen, die sie in ihren Händen halten. So läuft sie im ersten von sieben Spiel-Kapiteln mit dem Holzfäller und seiner Axt im Wald Amok oder klebt die Zunge des ortsansässigen Heiratsschwindlers an die Leiche seiner Ex-Frau. Lecker! Die makabren Handlungen führen zum Abschluss handlungsrelevanter Missionen, die ihr im Pausenbildschirm betrachtet. Dort könnt ihr auch Hinweise ansehen, wenn ihr euch an einer besonders harten Rätsel-Nuss die morschen Zähne ausbeißt. Das Hinweis-Menü ist leider ein einziges Spoiler-Roulette, da nicht ersichtlich ist, welche Lösung hinter welchem Tipp steckt. Zudem sind die Rät-

Lebende, die ihr bereits einmal übernommen habt, erhalten eine goldene Aura. Für die Übernahme lila markierter Charaktere müsst ihr noch Geisttierchen zahlen.

Die Geisterkarten mit ihren hochwertigen Artworks und witzigen Texten sind ein echtes Highlight. Ganze 34 Stück warten in *Flipping Death* auf euch.

sel-Rezepte in Bild-Form zwar nett anzusehen, aber viel zu konkret, um das Ganze überhaupt als Hinweis betiteln zu können.

Abseits der Hauptstory bietet sich euch die Möglichkeit, kurze Challenges zu meistern. Als Belohnung winken insgesamt 34 Geisterkarten. Auf diesen findet ihr nicht nur liebevoll gezeichnete Artworks aller Figuren, sondern auch humorvolle Beschreibungen ihrer Charaktere. Leider erfahrt ihr nur die Namen der Herausforderungen, aber nicht deren Anforderungen. Folglich müsst ihr euch selbst zusammenreimen, welche Aktionen zum Erfolg führen.

Seid ihr auf der Flucht vor Monstern, könnt ihr eure Sense auswerfen und euch zu ihr hin teleportieren. Übung macht hier absolut den Meister!

Der Tod hat Schattenseiten

Nach etwa sieben Stunden ist eure modrige Reise zu Ende und das Geheimnis um Pennys Tod und ihre mysteriöse Zombie-Doppelgängerin gelüftet. Wer jetzt die restlichen Geisterkarten abstauben möchte, sieht sich schnell mit mehreren Eigenarten konfrontiert, welche die Langzeitmotivation erheblich trüben. Unter anderem werden eure Challenge-Fortschritte zurückgesetzt, wenn ihr vom aktuell gespielten Kapitel ins Hauptmenü wechselt. Im ersten Durchgang bereits erfüllte Challenges werden zudem als offen angezeigt. Im Gegensatz zum Spiel solltet ihr euch euren Fortschritt also besser im Gedächtnis bewahren.

Spätestens ab diesem Zeitpunkt können auch die hervorragende englische Vertonung, die detailreichen Grafiken und die atmosphärische Musik nicht mehr darüber hinwegtrösten, dass die Ladebildschirme zumeist über eine Minute lang vor euren wartenden Augen verweilen und die Steuerung mancher Besessenen insbesondere im Handheld-Modus eingabeverzögert und ungenau ist. Auch die Vibrationsfunktion ist übertrieben: Betritt man mit Pennys unfreiwilligen Marionetten ein Gebäude im Diesseits, bricht schier ein Erdbeben aus. Der Touchscreen hat obendrein keine spielrelevante Funktion und auch der Bildschirm der Switch ist – außer auf maximaler Helligkeit – zu dunkel, um die Umrisse der Lebenden in der Geisterwelt gut zu erkennen. Daher spielt sich *Flipping Death* im TV-Modus angenehmer.

Unterm Strich bietet *Flipping Death* eine charmante Geschichte, ein interessantes Spielkonzept und bereitet über alle Kapitel hinweg Spaß. Auch wenn ihr nur zwei Gebiete – Pennys Heimatstadt und die Vergangenheit – sowie die dazugehörigen Geisterwelten erkunden dürft, bieten die skurrilen Charaktere, Schauplätze und Missionen genug Abwechslung, um eure Entdeckerlust bis zum Schluss aufrechtzuerhalten. Wer den Wiederspiel-Frust umgehen möchte, sollte darauf achten, alle Challenges im ersten Durchlauf zu meistern: Für die Geisterkarten lohnt es sich allemal. Dass die Geschichte trotz der vielen denkbaren Kombinationsmöglichkeiten durch das Steuern unterschiedlichster Lebender linear verläuft, ist schade, bietet aber Anknüpfungspunkte für einen nächsten Teil. Sterben kann Penny übrigens nicht – der Tod zu sein, hat eben auch seine Vorzüge.

Cosima Staneker

Schon mal mit der Zunge ein Boot gestrichen? In *Flipping Death* bietet sich euch dafür eine einmalige Chance.

MEINUNG
Cosima Staneker

„*Flipping Death* ist ein atmosphärisches Puzzle-Adventure mit Schönheitsfehlern."

Der Humor, die Vertonung und die Charaktere tragen maßgeblich zum Spielspaß von *Flipping Death* bei. Auf spielerischer Ebene hat *Flipping Death* jedoch seine Macken: Unglückliche Kameraverfolgung, kleine Bugs und eine ungenaue Steuerung machen das Totsein stellenweise schwer. Hinzu kommt die furchtbar umgesetzte Sammeljagd der Geisterkarten beim erneuten Spielen der Kapitel, vor allem da man die Story-Sequenzen nicht überspringen kann. Wer auf der Suche nach einem witzigen Spiel mit interessanter Mechanik ist, macht hier trotzdem nichts falsch, auch wenn man bei manchen Rätseln achtmal um die Ecke denken muss. Oder kämt ihr auf die Idee, mit einem Lama über einen Zaun zu spucken und ein Alien zu … Ach, seht selbst.

Flipping Death

Termin: 07. August.2018
Hersteller: Zoink
Entwickler: Zoink
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 30 Euro (19,99 Euro digital)

GRAFIK 8

Die Schauplätze und Charaktere sind hervorragend designt, insgesamt ist das Spiel leider etwas dunkel.

SOUND 9

Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Der Sound ist klasse. Sowohl die Musik als auch die Dialoge unterstützen die Atmosphäre des Spiels. Leider gibt es die Synchronisation nur auf Englisch.

STEUERUNG 7

Unterstützt: Pro Controller
Als Spieler hat man gegenüber einem Platformer zu Recht hohe Ansprüche, was die Steuerung anbelangt. Diese werden in *Flipping Death* leider nicht ganz erfüllt.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: mittel (stufenlos)
Flipping Death ist insgesamt ein gelungenes Rätselspiel, noch einmal müssten wir mit Penny jedoch nicht durch die Lebenswelten ziehen, zumal es neben den Geisterkarten dafür keine Motivation gibt. Zudem bietet das Besitzergreifen der Charaktere weniger Möglichkeiten, als man vorab meint.

PRO / CONTRA

- ++ Großartiger Humor
- ++ Toll vertonte englische Dialoge
- \+ Schöne Grafiken und tiefe, detailreiche Welt
- \+ Charaktere mit Wiedererkennungswert
- \+ Geisterkarten: schönes Sammelobjekt
- − Steuerung im Handheld-Modus verzögert
- − Kleinere Bugs
- − Untertitel nicht auf Ton abgestimmt
- − Hinweise sind im Grunde Lösungen
- −− Erneutes Spielen der Kapitel bereitet Frust statt Freude

WERTUNG/FAZIT

77

„Ihr habt Lust auf ein Spiel mit viel Humor und einer knackigen Geschichte? Dann los!"

YO-KAI WATCH BLASTERS

3DS

Action-Adventure Das *Yo-kai Watch*-Franchise ist auch in Deutschland nicht mehr zu stoppen. Im neuesten Spin-off prügelt ihr euch durch Lenzhausen und Umgebung.

Wenn die Schreckenszeit hereinbricht und böse Yo-kai durch die Straßen stapfen, liegt es an den tapferen Blasters-Teams, die Schwächeren zu beschützen. Blöd nur, wenn einem beim Anblick der wütenden Ungeheuer das Blut in den Adern gefriert. So und nicht anders ergeht es der hasenfüßigen Gurkentruppe um Kapitän und Ex-Yo-kai-Butler Whisper. Ob er und seine gespenstischen Freunde es schaffen, ein echtes Blasters-Team zu werden, liegt in eurer Hand.

Ein Kinderspiel

Im Gegensatz zur Hauptreihe kämpft ihr in *Yo-kai Watch Blasters: Weiße-Hunde-Brigade* und *Rote-Katzen-Kommando* in Echtzeit gegen andere Monster. Dabei rennt ihr nicht als Nathan beziehungsweise Katie (aus den Hauptspielen) durch eine offene Spielwelt, sondern erfüllt in der Vogelperspektive als Yo-kai einzeln anwählbare Missionen in Lenzhausen und Umgebung. Erreicht ihr in der vorgegebenen Zeit das angegebene Ziel, erhaltet ihr eine Belohnung und kehrt zu eurem Hauptquartier zurück.

Das Spielprinzip auf den Missionen erinnert stark an *Pokémon Rumble*: Feindlichen Monstern begegnet ihr mit direkten Schlägen, jeder Yo-kai setzt darüber hinaus zwei individuelle Spezialattacken ein und führt bei voller Seelenanzeige einen Ultiseelschlag aus. Taktiker besetzen ihr vierköpfiges Blasters-Team mit je einem Krieger, Wächter, Heiler und Schützen, wobei die zwei zuletzt genannten Klassen andere Yo-kai mit Effekten belegen. Wie lange diese andauern, ist leider nicht genau ersichtlich. Sinkt die Lebensanzeige aller Team-Mitglieder auf null oder erreicht ihr das Ziel nicht in der vorgegebenen Zeit, scheitert ihr und müsst die Mission wiederholen. Die Kämpfe machen durchaus Spaß, bieten aber quasi keine Herausforderung.

Auf dem Touchscreen verrät euch die Karte den Standort von Feinden, Freunden, Items sowie Onikugeln. Da ihr mit Letzteren nahezu alle Vorgänge im Hauptquartier bezahlt, artet das Sammeln der Ressource im späteren Spielverlauf zu einem schier unerträglichen Grind aus. Das sehr unübersichtliche Kampfgeschehen sowie der niedrige Schwierigkeitsgrad trüben dagegen von Beginn an die Stimmung. Einzig die Bosskämpfe sorgen für Abwechslung und sind herausfordernd. Das liegt jedoch nicht nur an den diversen Mechaniken und Phasen, auf die ihr eure Spielweise anpassen müsst, sondern leider auch an der KI eurer Yo-kai-Freunde. Diese rennen auch mit nahezu leerer Lebensanzeige freudig in die Arme des Gegners und machen euch damit das Leben schwer. Zudem weigern sie sich scheinbar, ihre Ultiseelschläge selbstständig auszuführen. Als wäre das nicht schon genug, wirken eingesetzte Items nur auf den Yo-kai, den ihr gerade steuert. Wer sein Team am Leben halten und den größt-

Bosse heizen euch mit Flächenschäden und Phasenwechseln so richtig ein. Dass ihr nur zwei Items gleichzeitig tragen könnt, wird euch hier schmerzhaft bewusst.

Trifft man auf andere Yo-kai, verliert man im Handgemenge oftmals den Überblick. Der Einsatz von Ultiseelschlägen macht das sogar teilweise noch schlimmer.

möglichen Schaden austeilen will, muss daher mitten in hitzigen Kämpfen mehrmals den Charakter wechseln.

Ghostblasters!

Eure tapferen Helden entspannen sich zwischen den Missionen im Hauptquartier. Hier greifen euch mehrere ulkige Charaktere unter die Arme, wobei ihr den meisten erst im Laufe eurer Reise begegnet. Bei Frohland ändert ihr eure Team-Aufstellung und stattet eure Yo-kai mit nützlichen Items aus. Diese kauft ihr wiederum in Simpels Laden oder sammelt sie in den Missionen. Bei Renné levelt, entwickelt und fusioniert ihr eure Monster, Boss Signalabim stellt für euch aus seltenen Materialien wertvolle Ausrüstungen her. Anfangs ist das noch nicht wirklich nötig, doch gerade in den späteren Kapiteln bringt euch das praktische Vorteile. Fortgeschrittene Spieler können zudem überflüssige Yo-kai zu mächtigen Seelensteinen transformieren sowie per StreetPass gegen andere Blasters-Teams antreten. Im Blasters-Haus habt ihr außerdem Zugriff auf das Yo-kai-Pad. Auf diesem sind mehrere nützliche Apps installiert. Unter anderem zeigt euch das Pad an, wie viele der 63 Trophäen ihr bereits errungen habt und welche der 413 Monster euch noch fehlen. Da sich die zwei Versionen *Weiße-Hunde-Brigade* und *Rote-Katzen-Kommando* nicht nur in der Auswahl der Missionen und der anzutreffenden Bosse, sondern auch in den sammelbaren Yo-kai unterscheiden, kommt euch die integrierte Tausch-Funktion hier zugute.

Manchmal habt ihr die Chance, besiegte Yo-kai in euer Blasters-Team aufzunehmen. Das damit verbundene, niedlich gestaltete Minispiel meistert man schnell.

Nach etwa acht Stunden habt ihr alle Haupt- und Nebenmissionen erledigt. Viele Spielminuten gehen für die witzig animierten und gut auf Deutsch vertonten Zwischensequenzen sowie das Sammeln der Onikugeln drauf. Besonders schade ist der Umstand, dass sich *Blasters* die erste Hälfte über wie ein nicht enden wollendes Tutorial anfühlt, da man ständig an die Hand genommen und nicht in Ruhe gelassen wird. Spätestens hier macht sich bemerkbar, dass sich *Yo-kai Watch Blasters* in erster Linie an eine junge Zielgruppe richtet.

Nach Abschluss der Hauptstory warten jedoch auch auf ältere Spieler ein paar Herausforderungen. Besonders der Boss-Modus, bei dem ihr alle Endgegner erneut herausfordert, sorgt für Spannung. Dass ihr dabei auf den gegnerischen Level zurückgestuft werdet, erfordert eine durchdachte Taktik sowie ein gut aufgestelltes Blasters-Team. Wer die Obermotze auf Normal schlägt, kann sich danach auf einer höheren Schwierigkeitsstufe noch mal heranwagen. Weiterhin könnt ihr mit bis zu drei Freunden über eine lokale oder Online-Verbindung auf Missionen gehen. Seid ihr erfolgreich, dürft ihr euch ein Item als Belohnung aussuchen. Entscheiden sich zwei Spieler für denselben Preis, müssen sie gegeneinander antreten. Den Mehrspieler-Modus konnten wir bis Redaktionsschluss leider noch nicht ausprobieren.

Auch wenn der geringe Schwierigkeitsgrad in *Yo-kai Watch Blasters* über weite Strecken am Spielspaß zehrt, bietet das Spin-off gerade für Fans der Hauptspiele ein frisches Erlebnis.

Cosima Staneker

Neben der Handlung und den Oberbossen geht ihr auch auf freie Patrouillen. Ideal, um viele Onikugeln zu sammeln.

Im kunterbunten Blasters-Haus interagiert ihr mit mehreren Objekten und Personen. Nicht alles hat jedoch eine Funktion.

MEINUNG
Cosima Staneker

„Für Kinder spaßig, für Erwachsene nicht mehr als ein gelegentlicher Zeitvertreib“

Der geringe Schwierigkeitsgrad der Hauptkampagne sowie der Onikugel-Grind haben meiner Motivation einerseits einen ordentlichen Dämpfer verpasst. Andererseits machen die Bosskämpfe eine Menge Spaß, zudem hat mich beim Anblick der witzigen Yo-kai gleich wieder die Sammelleidenschaft gepackt. Für erfahrene Spieler liegt der Fokus eindeutig auf den Endgame-Inhalten. Bei den Jüngeren ist es genau andersherum: Hier frage ich mich, ob die Bosskämpfe und vielen Funktionen des Hauptquartiers Kinder nicht sogar überfordern. Wahrscheinlich wäre es sinnvoller gewesen, zu Beginn des Spiels anwählbare Schwierigkeitsstufen anzubieten. Eine Sache freut mich trotz allem sehr: Die Online-Funktion ist kindgerecht gestaltet, inklusive vorgefertigter Chat-Nachrichten und einer Blocken-Funktion.

Yo-kai Watch Blasters

Termin: 07. September 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level-5
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Die Gebiete sind schön designt, Japan-Fans kommen auf ihre Kosten. Technisch gibt's wenig zu meckern.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Musik und Vertonung sind fröhlich, kindlich und passen zur Atmosphäre, können auf Dauer aber nerven.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Touchscreen
Die Steuerung funktioniert einwandfrei. Dass der Touchscreen in den Echtzeitkämpfen fast keine Rolle spielt, unterstützt den Spielfluss positiv.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Die Hauptmissionen sind schnell durchgespielt und haben danach kaum einen Wiederspielwert. Anders verhält es sich mit den Bossmissionen, dem Sammeln der Yo-kai und dem Entwickeln der kleinen Monster.

MEHRSPIELER -
Spieler online: 2-4 **Spieler lokal:** 2-4
Den Mehrspieler-Modus konnten wir bis Redaktionsschluss weder ausprobieren noch bewerten.

PRO / CONTRA
- ✚ Spaßige Bosskämpfe
- ✚ Hauptquartier bietet viele Funktionen
- ✚ Sammeln der Yo-kai ist motivierend
- ✚ Niedliche Grafik und Musik
- ✚ Einwandfreie Steuerung
- ✚ Kindgerechtes Action-Adventure
- ➖ KI bereitet Schwierigkeiten
- ➖ Unübersichtliche Kämpfe
- ➖ Starker Ressourcen-Grind
- ➖ Wenig Gründe, mehr als vier Yo-kai aufzustufen
- ➖ Hauptstory sehr leicht und kurz

WERTUNG/FAZIT

74

„Solides Action-Adventure für Gelegenheitsspieler, Kinder und *Yo-kai*-Fans“

CMG
Computec Media Group

BÄM!

DER CMG GAMES AWARD 2018

BÄM! DER CMG GAMES AWARD 2018 WIRD PRÄSENTIERT

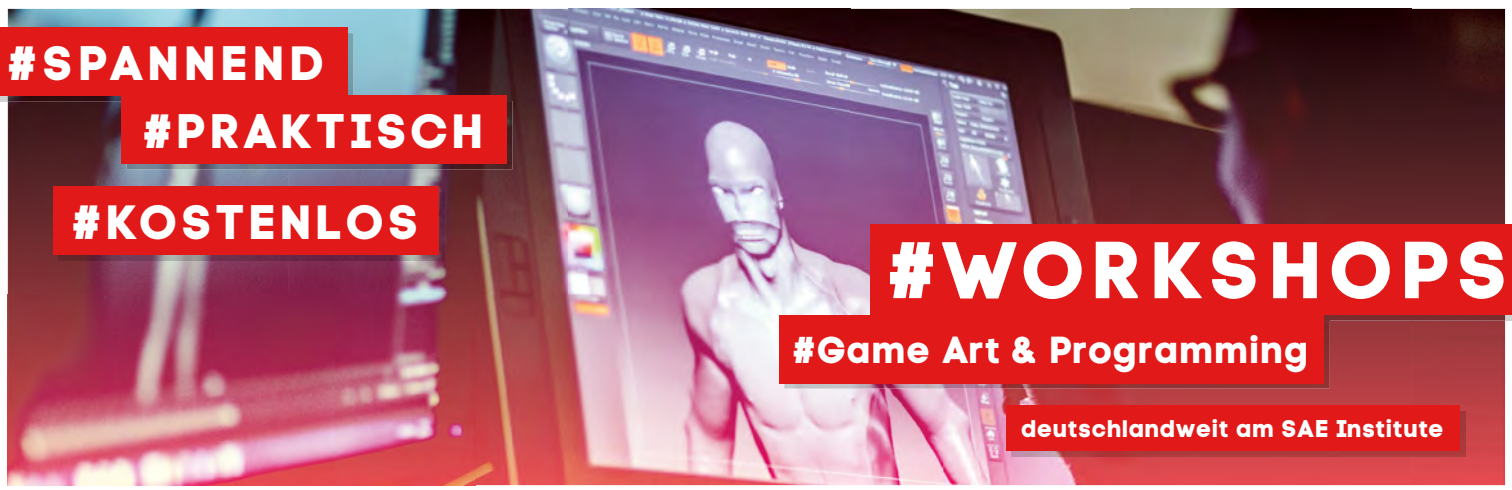
präsentiert von SAE INSTITUTE beyerdynamic

Eure Sieger stehen fest!

Checkt jetzt die Gewinner auf

www.bamaward.de

VON BEYERDYNAMIC UND SAE INSTITUTE

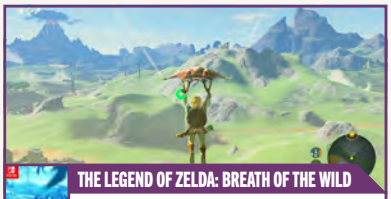


SAE INSTITUTE CREATIVE MEDIA EDUCATION

Eine Übersicht aller Workshops findest Du auf
www.sae.edu/workshops

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **Cave Story+** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Rockstar
- **Lego City Undercover** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego Die Unglaublichen** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Skylanders Imaginators** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Activision
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Little Nightmares: Complete Edition** Spielspaß: 69 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Lego Worlds** Spielspaß: 64 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** Spielspaß: 90 % | Hersteller: Headup Games
- **Dead Cells** Spielspaß: 83 % | Hersteller: Headup Games
- **Hyrule Warriors Definitive Edition** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Lego Marvel Super Heroes 2** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** Spielspaß: 80 % | Hersteller: THQ Nordic
- **Attack on Titan 2** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Koei Tecmo
- **Fire Emblem Warriors** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Ball Xenoverse 2** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Super Bomberman R** Spielspaß: 69 % | Hersteller: Konami

ADVENTURE

MINECRAFT: NINTENDO SWITCH EDITION
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Mojang
Das weltweite Klötzchen-Phänomen wahlweise unterwegs oder am TV dank der Switch

- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Telltale Games
- **Minecraft: Story Mode** Spielspaß: 68 % | Hersteller: Telltale Games
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT

SNIPPERCLIPS PLUS
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
Richtig spaßiges, sehr charmantes Puzzlespiel, das vor allem im Mehrspieler brilliert

- **Captain Toad: Treasure Tracker** Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Sushi Striker: The Way of Sushido** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Puyo Puyo Tetris** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Deep Silver
- **Just Dance 2017** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Ubisoft

JUMP & RUN

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Abwechslungsreich, anspruchsvoll, atemberaubend – auch auf der Nintendo Switch

- **Rayman Legends: Definitive Edition** Spielspaß: 90 % | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Odyssey** Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Runbow** Spielspaß: 84 % | Hersteller: Headup Games
- **Kirby Star Allies** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

ARMS
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
Sehr kreatives Prügelspiel mit einprägsamen Charakteren und Ohrwurm-Musik

- **Pokémon Tekken DX** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Street Fighter 30th Anniversary Collection** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Capcom
- **Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers** Spielspaß: 70 % | Hersteller: Nintendo/Capcom
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

SHOOTER

SPLATOON 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

- **Wolfenstein 2: The New Colossus** Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bethesda
- **Doom** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Bethesda
- **Payday 2** Spielspaß: 68 % | Hersteller: 505 Games/Starbreeze
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

ROLLENSPIEL

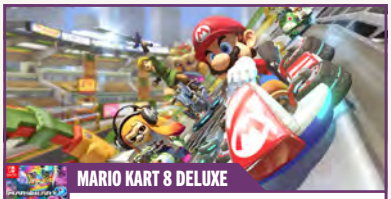
XENOBLADE CHRONICLES 2
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
Ein gigantisches und vielschichtiges Rollenspiel für anspruchsvolle Abenteurer

- **Octopath Traveler** Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo
- **The Elder Scrolls 5: Skyrim** Spielspaß: 84 % | Hersteller: Bethesda
- **Dragon Quest Builders** Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Ubisoft

YS 8: LACRIMOSA OF DANA

Das Japan-Rollenspiel verfrachtet euch auf eine einsame Insel, auf der ihr zusammen mit einer kleinen Gruppe aus Schiffbrüchigen überleben und ein Geheimnis lüften müsst.

RENNSPIEL



MARIO KART 8 DELUXE

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

Gear Club Unlimited
Spielspaß: 75 % | Hersteller: Microids

Cars 3: Driven to Win
Spielspaß: 73 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive

All-Star Fruit Racing
Spielspaß: 60 % | Hersteller: Pqube

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Spielspaß: 90 % | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zu den Besten der Switch zählt

Rocket League
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Psyonix

Mario Tennis Aces
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 18
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Electronic Arts

WWE 2K18
Spielspaß: 33 % | Hersteller: 2K Games

STRATEGIE & SIMULATION

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

Spielspaß: 85 % | Hersteller: Ubisoft

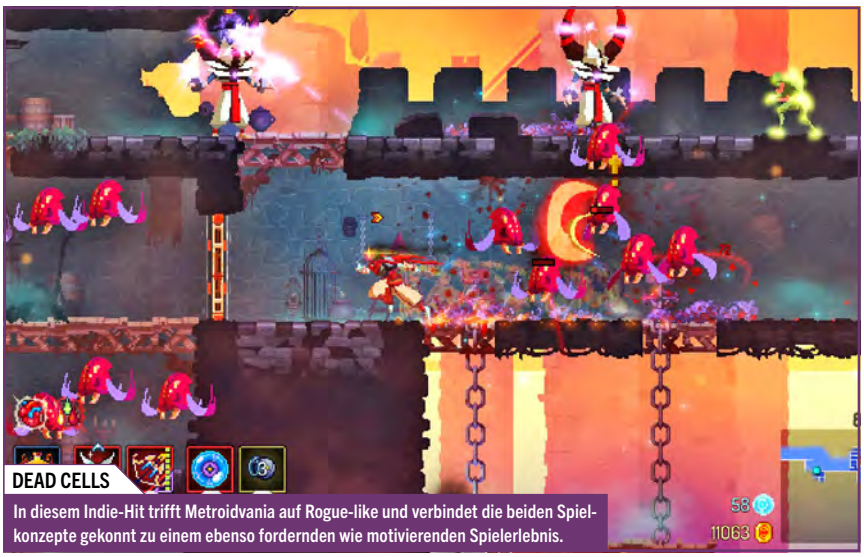
Verrückter Mix aus *XCOM*-Strategie, Mario-Abenteuer und Rabbids-Wahnsinn

Disgaea 5 Complete
Spielspaß: 82 % | Hersteller: NIS America

Has-been Heroes
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Gametrust

Landwirtschafts-Simulator: Nintendo Switch Edition
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Astragon Software

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -



DEAD CELLS

In diesem Indie-Hit trifft Metroidvania auf Rogue-like und verbindet die beiden Spielkonzepte gekonnt zu einem ebenso fordernden wie motivierenden Spielerlebnis.

Die aktuell 25 besten Titel für Wii U

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Electronic Arts

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Test (04/17): 93 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Bandai Namco

Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

ACTION

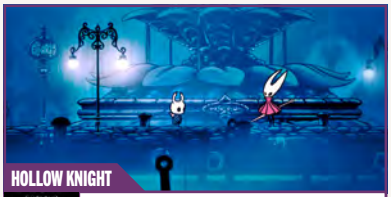
BAYONETTA

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Dem zweiten Teil etwas unterlegen, ist *Bayonetta* immer noch ein klasse Spiel.

- **Graceful Explosion Machine** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vertex Pop Inc.
- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Retro City Rampage DX** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Furi** – Spielspaß: 8 | Hersteller: The Game Bakers
- **Slime-san** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Gonner** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Pac-Man Championship Edition 2 Plus** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Outlast: Bundle of Terror** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Outlast 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Danmaku Unlimited 3** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Doragon
- **Steredenn: Binary Stars** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Plug in Digital
- **Bleed 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Digerati
- **Bomb Chicken** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nitrome

ACTION-ADVENTURE



HOLLOW KNIGHT

Spielspaß: 9 | Hersteller: Team Cherry

Fordernd und motivierend: *Hollow Knight* ist eines der derzeit besten 2D-Abenteuer!

- **Steamworld Dig 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Resident Evil Revelations 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Axiom Verge** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games
- **Severed** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

GESCHICKLICHKEIT

THUMPER

Spielspaß: 9 | Hersteller: Drool

Bockschwerer, sehr ungewöhnlicher Rhythmustrip mit bedrückender Atmosphäre

- **Sonic Mania** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Overcooked: Special Edition** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17
- **Death Squared** – Spielspaß: 8 | Hersteller: SMG Studio
- **Crypt of the Necrodancer** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games
- **Typoman** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Wales Interactive
- **Semblance** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nyamakop
- **Snake Pass** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Sumo Digital
- **Namco Museum** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Bandai Namco
- **Tumbleseed** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Aeiowu

JUMP & RUN

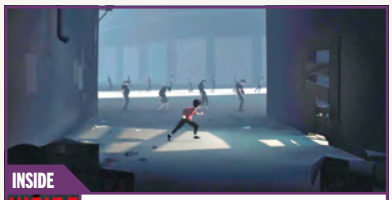
SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Yacht Club Games

Nicht nur für Retro-Fans: Das *Shovel Knight*-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

- **Celeste** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.
- **Super Meat Boy** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Blitworks
- **Shantae: Half-Genie Hero** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Mega Man X Legacy Collection** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Mighty Gunvolt Burst** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **The End Is Nigh** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nicalis
- **Flinthook** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tribute Games
- **Yooka-Laylee** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17/Playtonic

ADVENTURE



INSIDE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man trotz hohen Kaufpreises gespielt haben.

- **Yoku's Island Express** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Team 17
- **The Lion's Song** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games
- **Thimbleweed Park** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Terrible Toybox
- **Fe** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Electronic Arts
- **Kamiko** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Night in the Woods** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Infinite Fall

MUSIKSPIEL

DEEMO

Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

Spielspaß für alle Musikfreunde, die Lust auf ein bisschen Herzschmerz haben

- **VOEZ** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Floor Kids** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Merj Media

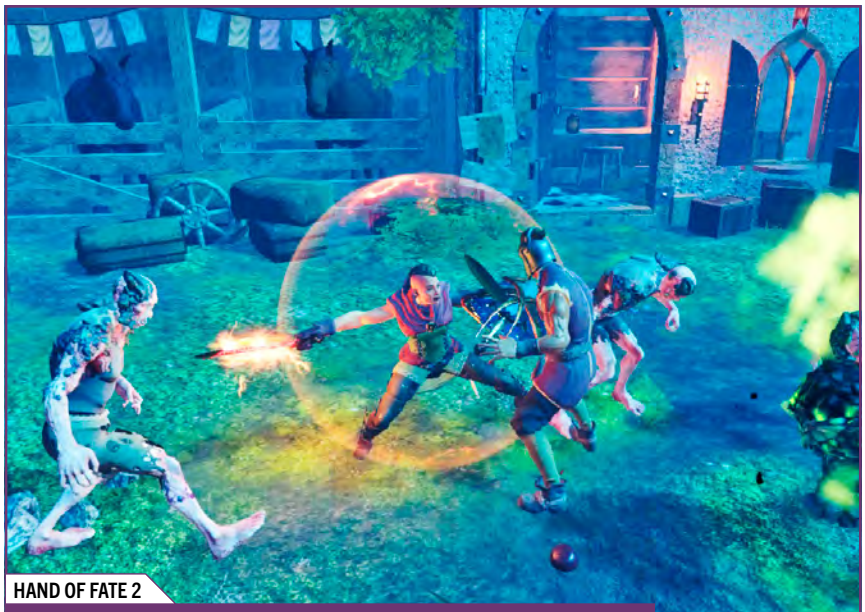
ROLLENSPIEL

HAND OF FATE 2

Spielspaß: 8 | Hersteller: Defiant Development

Trotz eintöniger Kämpfe ein motivierender Mix aus Karten-, RPG- und Actionspiel

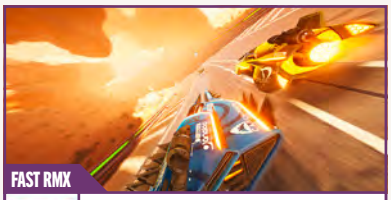
- **I Am Setsuna** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Square Enix
- **Nine Parchments** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Frozenbyte
- **Cat Quest** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Pqube
- **Smoke and Sacrifice** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Curve Digital



HAND OF FATE 2

Hand of Fate 2 verbindet gekonnt Karten-, Action- und Rollenspiel miteinander und stellt euch stets vor interessante Entscheidungen. Allerdings sorgt der Glücksfaktor manchmal für Frust.

RENNSPIEL



FAST RMX

Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Bleifuß habt ihr? Willen aus Stahl auch? Dann holt euch *Fast RMX*!

Riptide GP Renegade
Spielspaß: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Spielspaß: 7 | Hersteller: Vector Unit

Vroom in the Nightsky
Spielspaß: 3 | Hersteller: Poisoft

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SPORTSPIEL

GOLFSTORY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

Infinite Minigolf
Spielspaß: 8 | Hersteller: Zen Studios

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Spielspaß: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Chucklefish

Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

Human Resource Machine
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Bridge Constructor Portal
Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games

Of Mice and Sand Revised
Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works

Qbics Paint
Spielspaß: 7 | Hersteller: Abylight

STRATEGIE

WORLD OF GOO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tomorrow Corp.

Ein absoluter Indie-Klassiker, der auch auf der Switch zum guten Ton gehört

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

Ironcast
Spielspaß: 8 | Hersteller: Ripstone

World Conqueror X
Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment

The Banner Saga 3
Spielspaß: 8 | Hersteller: Versus Evil

RETRORÄTSELN

Bitte, habt Gnade mit meinem armen E-Mail-Postfach – sendet keine Antworten mehr für die letzte N-ZONE! Ich gebe mich geschlagen, das Spiel war wohl viel zu leicht zu erraten.

Holy Moly, da hab ich mich diesmal aber voll in die Nesseln gesetzt! Ihr habt mich regelrecht begraben unter all euren korrekten Antworten, am schnellsten war aber Dr. Georg Odenthal aus Hamburg. Gesucht war: *Jetpac!* Schwenken wir deshalb mal um auf … MS-DOS! Unser aktuelles Retrorätsel erschien zum ersten Mal, als der Autor dieser Zeilen eingeschult wurde. Im Gedächtnis geblieben ist der Klassiker vor allem aufgrund seiner eigentlich bis heute (fast) einzigartigen Animationen. Die KI war während der ersten Fassung dagegen noch etwas schlapp.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de

THE OTHER CASTLE

Richtig viel Spaß kann man nicht nur mit Videospielen haben, sondern auch mit Brett- und Kartenspielen: *Boss Monster* gibt es für den heimischen Wohnzimmertisch und Steam.

Heute darf der PC ran – auch wenn unser herrlicher kleiner Strategietitel eigentlich zunächst gar nicht für Steam gedacht war: *Boss Monster* ist ein wunderbar schräges, rundenbasiertes Sammelkartenspiel voller Insider-Gags, in dem ihr die Rolle eines Dungeon-Endgegners übernehmt. Zunächst ist es Runde für Runde eure Aufgabe, euren Kerker auszubauen. Einerseits müsst ihr in eurem Verlies genug Schätze verteilen, um Abenteurer anzulocken, andererseits dürfen die Recken aber auch nicht stark genug sein, um euch die Hucke vollzuhauen. Und weil ihr gleichzeitig gegen mindestens einen Gegner spielt und euch dabei jede Menge Effektkarten um die Ohren haut, kommt richtig Stimmung auf!

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **Metroid: Samus Returns** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Kid Icarus: Uprising** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Skylanders Giants** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Bandai Namco

ADVENTURE

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Meisterdetektiv Pikachu** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Dead or Alive: Dimensions** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei
- **Tekken 3D Prime Edition** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu sehr guten *Pokémon*-Spielen!

- **Dragon Quest VIII: Die Reise des verw. Königs** – Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch** – Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Default** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Bravely Second End Layer** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Fantasy Life** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Square Enix

GESCHICKLICHKEIT

Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Crush 3D** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega
- **Ultimate NES Remix** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Tetris Ultimate** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Ubisoft
- **Rabbids Rumble** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Ubisoft
- **Mario Party: Star Rush** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Monkey Ball 3D** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Sega
- **Warioware Gold** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Super Mario 3D Land** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

WARIOWARE GOLD

Warioware Gold fühlt sich an wie ein Best-of der chaotischen Spielereihe. Das ist hier auf jeden Fall positiv gemeint, denn die Microspiele machen wieder echt viel Laune.

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega
Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Square Enix

Rhythm Paradise Megamix
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Square Enix

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Sega

STRATEGIE

FIRE EMBLEM FATES
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

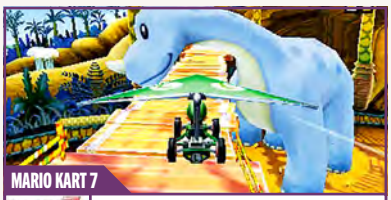
Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Ubisoft

Code Name S.T.E.A.M.
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

RENN- & SPORTSPIEL



MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung.

Mario Golf: World Tour
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

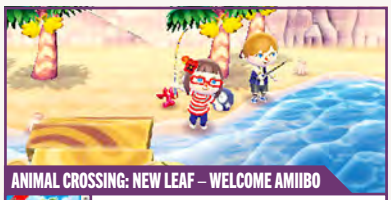
FIFA 12
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Codemasters

Ridge Racer 3D
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Bandai Namco

Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016
Spielspaß: 73 % | Hersteller: Nintendo

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo
Ein Highlight für Simulationsspieler und dank des Updates sogar noch besser

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Rising Star Games

Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection
Spielspaß: 77 % | Hersteller: dtp Entertainment

Harvest Moon: A New Beginning
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Natsume

Animal Crossing: Happy Home Designer
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons: Trio of Towns
Spielspaß: 75 % | Hersteller: Nintendo

MY TWO COINS

Videospiel-Fans können dein Freund sein. Das müssen sie aber nicht. Mit einem immer stärker werdenden Fokus auf soziale Medien werden auch gute Fan-Beziehungen weit wichtiger.

Bevor ich mich wieder an die Uni aufmache, um zwischen 163 Gesetzesbüchern meine hoffentlich erfolgreiche Zwischenprüfung zu schreiben, habe ich mir noch zwei Wochen Urlaub gegönnt. Wisst ihr, was ein „Pile of Shame" ist? Falls nicht: So bezeichnet der Videospieler von Welt den Stapel an Games, der sich bei ihm im Laufe der Zeit mit jeder „Kauf ich mal für später!"-Entscheidung immer weiter auftürmt. Und da es die hehre Pflicht eines jeden Daumensportlers ist, diesen demütigenden Pile of Shame während seines Urlaubs wegzuarbeiten, habe ich mir das Spiel gegriffen, das ganz oben auf dem Stapel lag: *Another Metroid 2 Remake*. Spät dran, ich weiß, aber so ist das eben mit einem Pile of Shame. Und meine Herren, was für ein Meisterwerk dieses Spiel geworden ist – und damit meine ich nicht nur die schiere technische und grafische Qualität oder das formidable Gameplay! In allererster Linie hat mich beeindruckt, wie ausgezeichnet *AM2R* die Hintergrundgeschichte des *Metroid*-Universums aufgreift, verstärkt und weiterspinnt. Um das so hinzubekommen, muss man nicht nur ein leidenschaftlicher Gamedesigner sein, sondern vor allem eines: ein Fan mit ganz viel Herz.

Gold, Holz, Öl, Fans

Seit *Star Wars Battlefront 2* und jetzt mit *Battlefield 5* demonstriert uns EA gerade unfreiwillig zwei Tatsachen. Erstens: Loyale, leidenschaftliche Fans sind für einen Videospielproduzenten eine extrem wertvolle Ressource. Zweitens: Loyale, leidenschaftliche Fans gibt es nicht geschenkt. Man muss sie kultivieren, pflegen und teilhaben lassen – sonst ist man sie auch schnell wieder los. Natürlich war Nintendo mit *AM2R* in einer blöden Situation. Die rein von Fans produzierte *Metroid*-Hommage war, gerade aufgrund ihrer unglaublichen Qualität, ein Zwangsbeispiel für einen Rechtsstreit zum Schutz geistigen Eigentums. Und falls die doch sehr starken Gerüchte stimmen sollten, dass *AM2R* auf Bestreben Nintendos von den Game Awards 2016 ausgeschlossen wurde, wäre das ein kapitaler Mittelfinger in Richtung aller Fans. Dass man mit solchen Fällen auch anders umgehen kann, hat Sega mit Christian Whitehead bewiesen. Dessen Leidenschaft zur erstklassigen Portierung älterer *Sonic*-Titel führte mit *Sonic Mania* letztendlich sogar zu einer Kooperation zwischen Whitehead und Sega – starke Ergebnisse inklusive! Also: Achtet auf die Fans, sie achten schließlich auch auf euch!

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION

THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Retro City Rampage: DX** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Mutant Mudds** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konjak
- **Fractured Soul** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Sadame** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **3D Fantasy Zone** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Blaster Master Zero** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Spielspaß: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

- **VVVVVV** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Spielspaß: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Olliolli** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Jupiter
- **Bye-bye Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Art of Balance Touch** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Terraria** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Steamworld Dig** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Corpse Party** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Attack of the Friday Monsters** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Level-5
- **Quiet, please!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Zero Time Dilemma** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Elliot Quest** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **Aeternoblade** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **The Starship Damrey** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Spielspaß: 9 | Hersteller: XSEED Games

Aufgrund sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

- **Crimson Shroud** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

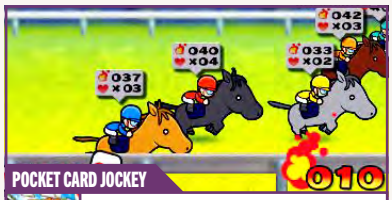
CAVE STORY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, bekommt hier eine klasse Packung!

- **Mighty Gunvolt Burst** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment
- **Cursed Castilla** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Abylight

STRATEGIE



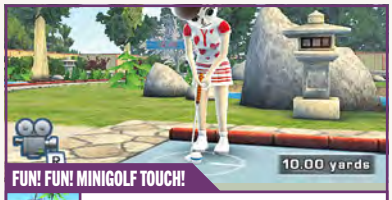
POCKET CARD JOCKEY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell!

- **Steamworld Heist** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Nintendo Pocket Football Club** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mercenaries Saga 3** – Spielspaß: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Wizard Defenders** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL



FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

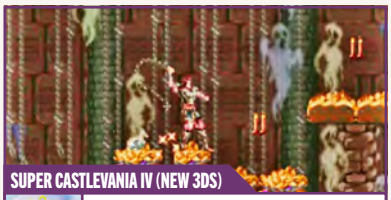
Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

- **Airace Speed** – Spielspaß: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Spielspaß: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

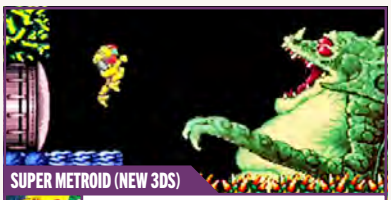
ACTION



SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

- **Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Blaster Master** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft
- **Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Contra 3: The Alien Wars** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **3D Gunstar Heroes** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Ninja Gaiden** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Life Force** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami
- **Shinobi** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Gradius** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Konami

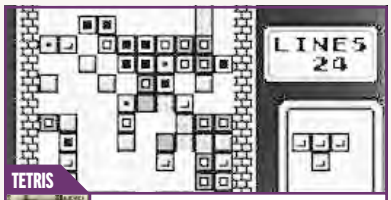
ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

- **The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 3: Dracula's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metroid 2: Return of Samus** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 2: Simon's Quest** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **Mystical Ninja starring Goemon** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **-** – Spielspaß: - | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
Der zeitlose Klassiker ist auch heute noch fordernder als jeder Schema-F-Shooter.

- **Toki Tori** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes
- **Pilotwings (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario's Super Picross (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lock'n Chase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Data East
- **Catrap** – Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK
- **Dr. Mario** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Wario's Woods** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Game & Watch Gallery 2** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby's Block Ball** – Spielspaß: 7 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Columns** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Sega
- **Wrecking Crew** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Burgertime Deluxe** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Dig Dug** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON GOLD & SILBER
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
Die zweite *Pokémon*-Generation ist besser gealtert als die erste und einen Blick wert.

- **Shining Force: The Sword of Hajya** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **The Sword of Hope 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco
- **Breath of Fire 2 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Pokémon Kristall** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

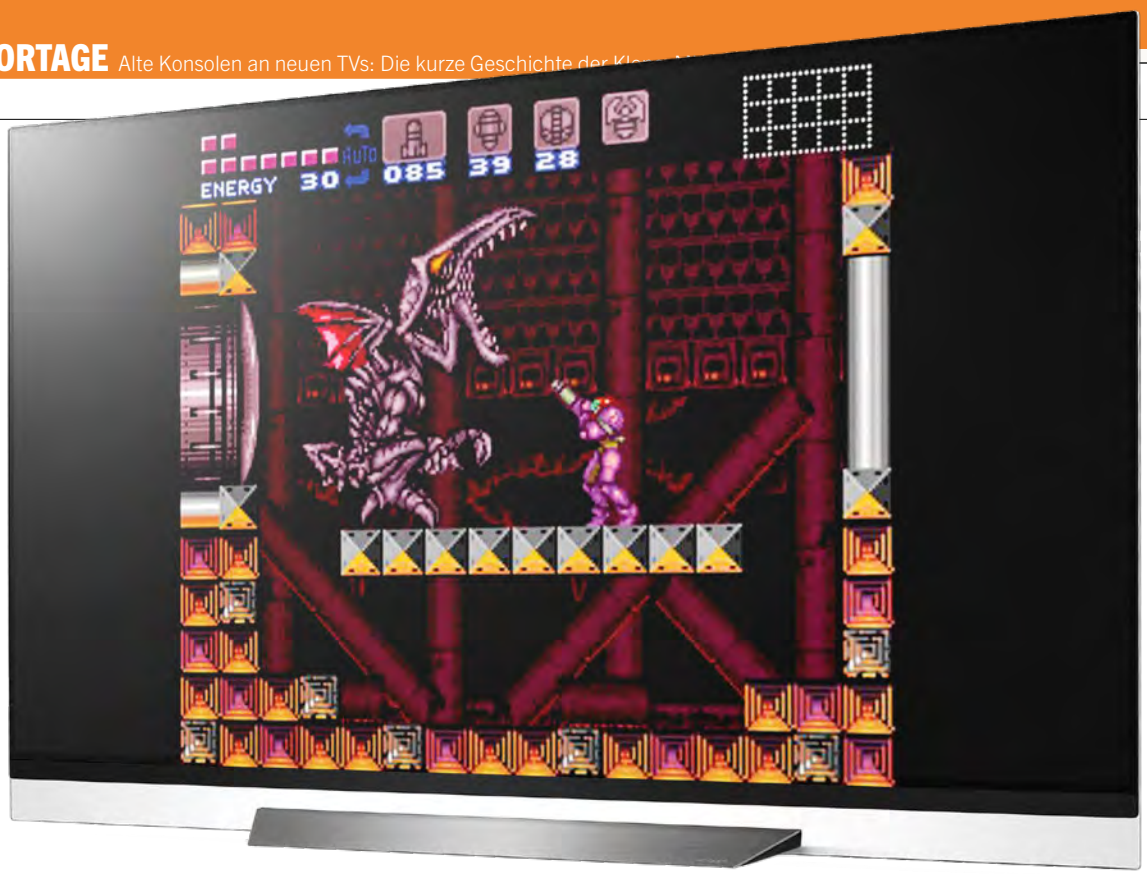
SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

- **Super Mario Bros 3** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man X (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom
- **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** – Spielspaß: 9 | Hersteller:Nintendo
- **Wario Land 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Demon's Crest (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Super Mario Land** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Donkey Kong Country (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's D. T. (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Bros. Deluxe** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man 7 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Super Ghouls 'n Ghosts (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

SPORT- & RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
Schade ist einzig und allein, dass *F-Zero* nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

- **3D Out Run** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Kart (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Golf** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Super Punch-Out!! (New 3DS)** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo



ALTE KONSOLEN AN NEUEN TVS
DIE KURZE GESCHICHTE DER KLONE, MINIS & NEUAUFLAGEN

Früher war nicht alles besser. Trotzdem sehnen sich immer mehr Spieler die Zeiten zurück, die von Modulen, 2D-Grafik oder dem Lagerkampf Sega gegen Nintendo geprägt waren. Damals, als Begriffe wie Season Pass, Mikrotransaktion und Lootbox noch nicht existierten. Und interessanterweise hält das Jahr 2018 zahlreiche Möglichkeiten bereit, die Vergangenheit gekonnt aufleben zu lassen!

Von Thomas Nickel, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Viktor Eippert

Die Spielebranche ist speziell. Größer, höher, weiter, schneller – so lautet das Motto. Hardware-Bauer, Spieleentwickler und ihre Kunden scheinen stets nach schnelleren Prozessoren, höherer Auflösung und neuartigen Eingabemethoden zu lechzen; und was vorher kam, bleibt gern mal auf der Strecke. Medien wie Film, Musik und Literatur sind sich ihrer Geschichte meist bewusst und bemühen sich, ihren Wurzeln treu zu bleiben. Videospiele taten sich hier hingegen lange Zeit schwer. Oft schien es, als schämten sich die Entwickler für die pixelig-bunten Ursprünge. Mittlerweile hat sich die Lage gebessert. Je nach System werden euch diverse klassische Spiele über Streaming-Lösungen, Downloads, Discs, Module oder Abwärtskompatibilität zur Vorgänger-Hardware zugänglich gemacht. Das reicht aber nicht jedem. Die Darstellung auf modernen HD-Fernsehern entspricht womöglich nicht der Erinnerung an frühere Röhrenfernseherzeiten. Oder ihr legt Wert auf Original-Controller und seid mit der gebotenen Emulation unzufrieden. Dann könnte ein Hardware-Klon eine interessante Alternative sein. Dabei handelt es sich um einen unlizenzierten Nachbau alter Konsolen-Hardware, deren Patente heute meist erloschen sind – oft mit Anschlussmöglichkeiten für moderne TV-Geräte, Buchsen für alte Controller und (idealerweise) einem Schacht, der die guten alten Module zuverlässig schluckt.

Alte Klone: dreist und windig

Hardware-Klone sind heutzutage im Optimalfall sorgfältig produzierte Geräte für Kenner und Nostalgiker. Das war nicht immer so. Bereits in den 1990er-Jahren gab es unlizenzierte Nachbauten technisch obsoleter Hardware, die jedoch meist billig produzierte Technik mit nur einem Zweck waren: uninformierten Zeitgenossen schnell ein paar Deutsche Mark aus der Tasche zu ziehen. Und so finden sich in manch einem Elektro-Ramschladen Konsolen, deren Äußeres frappierend an die Mitte der 1990er-Jahre populäre erste Playstation-Inkarnation erinnert – die Polystation ist wohl eines der bekanntesten Systeme. Unter der CD-Klappe befindet sich nicht etwa das zu erwartende CD-Laufwerk, sondern ein Modulschacht: Im grauen Pseudo-Playstation-Gehäuse steckt schließlich ein windiger Nachbau von Nintendos guter alter 8-Bit-Hardware.

Solche Systeme sind gemeinhin als „Famiclones“ bekannt – ein Mischwort aus der 1983 in Japan erschienenen „Famicom“ (hierzu-

Auf Flohmärkten und in mäßig seriösen Elektroläden macht die Polystation die Runde. Das Design der Hardware-Gurke orientiert sich an der kleineren PSone. Verarbeitung und Hardware-Qualität sind unter aller Kanone. (Quelle: http://crappy-games.wikia.com, User TheRealPeterGreek)

Bei Chinahändler Aliexpress gibt es gerade günstige Neo-Geo-MVS-Systeme. Dabei handelt es sich um Original-Hardware in neuem Gehäuse, keine Nachbauten und keine Emulation. (Quelle: Medienagentur plassma/Thomas Nickel)

lande als NES bekannt) und „Clones". Die Plagiate machten zunächst vor allem in Fernost die Runde. In Japan ist Nintendos 8-Bit-Konsole bis heute das vielleicht beliebteste System aller Zeiten, aber auch in anderen Regionen ist es nicht minder populär – die offizielle Lizenz fehlt den Nachbauten selbstredend. Über Umwege schwappten die Klonkonsolen dann auch nach Europa. Mit der Qualität und Stabilität, die man seit jeher mit Nintendo verbindet, haben diese äußerst billig produzierten Geräte kaum etwas gemein. Trotzdem stellen sie ein spannendes Stück Spielegeschichte dar.

Russischer Dendy

Vor allem Russland blickt auf eine interessante Konsolenklongeschichte zurück: Spiele-Hardware für die Massen gab es in der UdSSR nicht. Doch rund ein Jahr nach Auflösung der Sowjetunion erblickte ein System namens Dendy das Licht der Welt. Produziert in Taiwan und angeboten vom russischen Unternehmen Steepler unter Anleitung eines cleveren Typen namens Victor Savyuk war der Dendy eine astreine, unlizenzierte Klon-Hardware. Sie basierte auf dem Famicom, war aber in Russland vollkommen legal erhältlich. Entsprechende Urheber-Gesetze existierten 1992 nicht, und im Herstellerland Taiwan nahm man es Anfang der 90er mit solchen Dingen auch nicht so genau. So kam es, dass der Begriff „Dendy" für russische Spieler zum Videospielsynonym wurde.

Es gab Varianten mit Nintendo- oder Sega-Hardware. Da keiner der großen Anbieter eine russische Niederlassung hatte und keine rechtlichen Möglichkeiten existierten, gegen das System mit dem Elefanten-Maskottchen (wegen dem der Dendy gerade in Online-Auktionen fälschlicherweise gerne mal dem deutschen Spielzeughersteller Simba zugeschrieben wird) vorzugehen, erfreute sich das System im ehemaligen Ostblock einige Jahre größter Beliebtheit. Und letztlich öffnete der Dendy die Pforten für lizenzierte Hardware: Nintendo selbst traf 1994 ein Abkommen mit Steepler und Savyuk. Das erlaubte den ehemaligen Hardware-Klonern, das Super Nintendo ganz offiziell in Russland anzubieten.

Minikonsolen erobern die Welt

Mehr als zwei Jahrzehnte später sind Konsolennachbauten auf einmal ein großes Thema, das wir Nintendo zu verdanken haben. Im Jahr 2016 präsentierte das Traditionsunternehmen ein Produkt mit dem durchaus sperrigen Namen „Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System". Dabei handelt es sich um den eigenen 8-Bitter im Miniaturformat samt 30 fest installierten Spielen. Die Spielerschaft quittierte die Ankündigung mit generellem Jubel, zum Verkaufsstart der kleinen Konsole waren die Regale innerhalb kürzester Zeit leergeräumt. Jede Nachlieferung sorgte für tumultartige Zustände. Am Ende wurden 2,3 Millionen Exemplare der hübschen Hardware verkauft – und hätte Nintendo mit der Nachproduktion nicht bis zum Sommer 2018 gewartet, wären die Zahlen bereits wesentlich höher.

Nun ist Nintendo nicht der erste Anbieter derartiger Hardware. Schon zuvor gab es Klonsysteme mit eingebauten Spielen, darunter Mega-Drive-basierte Handhelds und Heimkonsolen, zahlreiche Atari-2600-Nachbauten und Competition-Pro-Joysticks mit eingebauten C64-Spielen, die per USB an den PC angeschlossen werden. Doch keines dieser Systeme schlug annähernd ein wie das Mini-NES. Mögliche Gründe gibt es viele, etwa eine schwache Verarbeitung, eine mäßige Emulationsqualität oder fehlende namhafte Titel. Es lässt sich eben nicht leugnen, dass Nintendo gerade hinsichtlich der Videospielnostalgie in einer komplett eigenen Liga spielt. Daher ist es egal, ob die Sound-Emulation nicht immer jeden 8-Bit-Kenner überzeugt, die Controller-Kabel zu kurz sind oder nicht jeder mitgelieferte Titel ein zeitloser Klassiker ist. Die Aussicht, auf einem hübschen NES-Nachbau *Super Mario Bros. 3*, *Mega Man 2* oder *The Legend of Zelda* per HDMI am modernen TV zu spielen, ist zu verlockend.

Dieser Überraschungserfolg ging am Rest der Branche natürlich nicht spurlos vorbei. Neben einem C64 Mini (ein Special dazu direkt im Anschluss) und

Der Dendy Junior sieht fast genauso aus wie ein Famicom, nur die Farbgebung ist anders. Die Variante war in Russland enorm populär. (Quelle: Wikipedia, User nzeemin)

Auch in Japan sind Klonsysteme zu bekommen: Direkt im berühmten Super Potato in Akihabara wurde das Poke Fami Light für umgerechnet etwa 30 Euro angeboten – der Handheld mit beleuchtetem Farbbildschirm spielt originale NES-Module. (Quelle: Medienagentur plassma/Thomas Nickel)

Das NES Mini sorgte 2016 für Aufsehen: Selbst der Hersteller wurde vom Ansturm überrascht. Dieses Jahr wurden weitrere Exemplare in den Handel ausgeliefert. (Quelle: Medienagentur plassma/Thomas Nickel)

Auch das SNES Mini verkaufte sich sehr gut. (Quelle: Medienagentur plassma/Thomas Nickel)

Im Juli erchien SNKs Neo Geo Mini. Sie verfügt über einen Bildschirm, lässt sich aber auch per HDMI an den Fernseher anschließen. (Quelle: SNK)

einer neuen Inkarnation von AtGames' zwar offiziell lizenzierten, doch technisch durchwachsenen Mega-Drive-Nachbauten versucht auch Atari mit einem seltsamen Konsolenkonzept ein vermutlich zum Scheitern verurteiltes Comeback. Nintendo seinerseits stellte im frühen Herbst 2017 das „Nintendo Classic Mini: Super Nintendo Entertainment System" in die Läden: 30 Euro teurer als das Mini-NES, mit neun Spielen weniger, dafür mit einem zweiten Controller, (etwas) längeren Kabeln und dem bisher unveröffentlichten *Star Fox 2*. Da die Produktion dieses Mal nicht ganz so knapp ausfiel wie beim 8-Bit-Vorgänger, ging dieses System weltweit mehr als fünf Millionen Mal über die Ladentheken. Das sind Zahlen, von denen die gesammelte Konkurrenz nur träumen kann.

Dabei sind diese Minisysteme eigentlich funktional sehr eingeschränkt: Abgesehen vom technisch mauen Mega-Drive-Nachbau schlucken Nintendos Minikonsolen keine Originalmodule. Die Auswahl ist prinzipiell nicht erweiterbar, sofern man sich nicht mit Mods und rechtlich bedenklichen Custom-ROMs herumschlagen möchte. Die Emulation ist gut, aber nicht zu 100 Prozent exakt. Mit optionalen Scanlines sowie Savestates wird das nötige Minimum an Komfort geboten und die attraktive Hülle sowie die einfache Plug-&-Play-Handhabung sind sehr verlockend. Nicht umsonst kündigten mittlerweile auch Sega und SNK eigene Minikonsolen an. Wer hingegen richtig einsteigen will, der hat heute noch ein paar andere Optionen.

Retron und Retro Freak

Die US-Firma Hyperkin ist schon seit einigen Jahren aktiv und trat oftmals mit technisch durchschnittlichen, meist emulatorbasierten Abspielgeräten für Nintendo-Software in Erscheinung. Doch mit dem im Jahr 2014 erschienenen Retron 5 sorgte das Unternehmen für Wirbel – im Guten wie im Schlechten. Auf der Habenseite sind fünf Modulschächte: Famicom, NES, SNES, Mega Drive und Game Boy. Auf dem Gerät laufen Spiele mit sämtlichen Ländercodes, der vordere Game-Boy-Schacht ist kompatibel mit dem klassischen Original, der Color-Version und sogar dem Advance. Das Bild wird über HDMI an den Fernseher ausgegeben. Patches für Fan-Übersetzungen werden unterstützt. Es gibt einige Grafikoptionen und wer möchte, kann Original-Controller von NES, SNES und Mega Drive anschließen – eine gute Entscheidung, da das mitgelieferte Retron-Pad über Komfortschwächen verfügt.

Rund 200 Euro werden für den Alleskönner verlangt. Klingt fast zu schön, um wahr zu sein – und das ist es unter gewissen Gesichtspunkten auch. Für den Hausgebrauch ist das Retron 5 eine feine Konsole. Wer jedoch etwas tiefer in der Materie steckt, erkennt schnell das im Inneren werkelnde Android-System mit entsprechenden Emulatoren. Die Retron liest die Module aus, lädt die Daten in den Speicher und startet den entsprechenden Emulator. Und da die Emus unter der Creative-Commons-Lizenz entwickelt wurden, aber von Hyperkin für ordentlich Geld verkauft werden, ist das eine aus moralischer Sicht fragwürdige Angelegenheit. Die Qualität der eigentlichen Emulation ist sowieso Geschmackssache.

Ganz ähnlich verhält es sich mit dem japanischen Konkurrenten Retro Freak. Die modular aufgebaute Konsole aus dem Hause Cyber Gadget benutzt separate Bauteile für Prozessor, Modulschächte und Controller-Anschlüsse, bietet mit der ganzen PC-Engine-Familie (CD-ROM-Spiele natürlich ausgenommen) ein weiteres unterstütztes Format und erlaubt sogar das Kopieren der Spiele von dem Modul auf eine SD-Karte. Die Krux bleibt jedoch erhalten: Auch der Retro Freak setzt auf Android-basierte Emulation und bietet so zwar eine ordentliche Darstellung, doch Pixelkenner und Retro-Gourmets rümpfen die Nase.

Analog(u)er Luxus

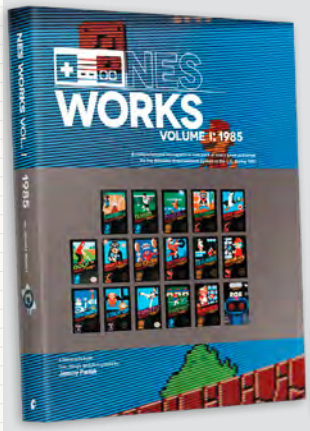
Original-Hardware – darüber ging für die eingefleischten Pixel-Ultras jahrelang nichts. Von der alten Konsole per RGB über den Framemeister in den HD-Fernseher oder besser direkt über RGB in einen hochwertigen Röhren-TV, das war lange Zeit die unschlagbare Referenzklasse. Mittlerweile ist die Sache nicht mehr so eindeutig –

Das Neo Geo X war eine lizenzierte Hardware, mit der SNK aber nicht glücklich wurde. Sie schob dem Handheld-Heimkonsolen-Hybriden bald einen Riegel vor. (Quelle: Amazon)

Der beliebte C64 ist auch im Kleinformat erhältlich. Die Tastatur des C64 Mini ist aber nur eine Attrappe und mit der Spieleauswahl sind nicht alle Fans zufrieden. (Quelle: Amazon)

RETRO-LEKTÜRE

Alte Hardware und Spiele gibt es zuhauf. Wer die wilden 1980er- und 1990er-Jahre nicht selbst miterlebte, könnte es schwer haben, den Überblick zu behalten, welcher Klassiker wirklich spielenswert ist und welche der oft wild fluktuierenden Preise realistisch sind. Zum Glück gibt es ein paar sehr hilfreiche Informationsquellen gedruckter Natur, die ihr zurate ziehen könnt. Zwar liegen nicht alle Druckwerke in deutscher Sprache vor, doch wer sich mit klassischen Spielen beschäftigt, sollte ohnehin ein paar Englischkenntnisse mitbringen.



US-Journalist Jeremy Parish bespricht chronologisch und minutiös sämtliche Erscheinungen für Nintendos alte Systeme. Selbst der erfahrene Retro-Profi erfährt hier noch etwas Neues. **NES & Game-Boy-Works** (Quelle: Fangamer)

Das deutsche Autor-Urgestein Winnie Forster veröffentlicht schon seit einigen Jahren fein recherchierte Bücher in deutscher Sprache über Konsolen und Heimcomputer, Controller und Spielemacher. **Gameplan** (Quelle: Amazon)

Hardcoregaming 101: Die gleichnamige Website ist seit langem ein Anhaltspunkt für jene, die mehr über Konami-Shooter und Sega-Arcade-Klassiker o. ä. wissen wollen. Mittlerweile sind etliche Bücher erschienen. **Hardcoregaming 101** (Quelle: Amazon)

Der britische Verlag Bitmap Books setzt gern auf Optik: Es gibt dort unter anderem ein Visual Compendium zu NES und SNES, die „Neo Geo Visual History" und einen ausgesprochen hübschen Band über SNES-Boxart. **Bitmap Books** (Quelle: Bitmap Books)

dank der US-Firma Analogue. Ihr Ziel ist die Produktion ultimativer Varianten klassischer Konsolen. Das Debütprojekt der Truppe aus Seattle nennt sich Analogue CMVS, eine Konsolenversion von SNKs MVS-Hardware in einem edlen Holzgehäuse. Mit einem Preis von etwa 650 US-Dollar war sie 2011 ein echtes Liebhaberstück. Ähnlich verhielt es sich mit dem Analogue Nt: Im Gegensatz zu anderen NES-Nachbauten setzte diese Konsole im edlen Metallgehäuse nicht auf Emulation, denn im Inneren tickte die echte Famicom- beziehungsweise NES-CPU samt PPU-Chips. Das Bild wurde über feinstes RGB oder (mit entsprechendem Adapter) über HDMI in 1080p mit vielen digitalen Features ausgegeben. Der Preis war in diesem Fall ein gutes Stück über der 500-US-Dollar-Marke.

Mit dem Analogue Nt Mini und dem aktuellen Super Nt ändert Analogue seine Herangehensweise: Anstatt auf Original-Hardware setzen die US-Amerikaner jetzt auf FPGA („Field Programmable Gate Array"). Dahinter verbirgt sich eine recht moderne Technik, bei der ein spezialisierter Chip das Innenleben der alten Geräte so exakt wie möglich abbildet. Bei sorgfältiger Programmierung ist eine FPGA-Hardware von einem echten System nicht zu unterscheiden – weder für euch noch für die Software. Mit einem Preis von etwa 400 US-Dollar ist das momentan nicht lieferbare Analogue Nt Mini die ultimative Variante des NES beziehungsweise Famicoms: Eine perfekte Kompatibilität, jede Menge Anschlüsse von RGB bis HDMI und exzellente Grafikoptionen für Auflösung, Bildverhältnis, Scanlines und mehr lassen 8-Bit-Freunden das Wasser im Mund zusammenlaufen.

Ähnlich verhält es sich mit dem Super Nt, das auf SNES bzw. Super Famicom basiert und mit etwa 190 US-Dollar Analogues erstes Produkt mit einem halbwegs massentauglichen Preis darstellt. Letzterer wird durch den Verzicht auf analoge Ausgänge und das Metallgehäuse der 8-Bitter ermöglicht. Billig wirkt das Super Nt trotzdem nicht. Wertiges, überraschend dickes Plastik, eine exzellente Verarbeitung und ein sehr angenehmes Gewicht überzeugen bei der Haptik. Spielerisch ist das Super Nt sämtlichen emulationsbasierten Kollegen mehr als eine Nasenlänge voraus. Eingabeverzögerungen gibt es nicht, die Grafikoptionen sind konkurrenzlos gut und jedes noch so exotische Modul wird anstandslos erkannt und angenommen: Super Game Boy, Homebrew und selbst exotische, erweiterbare Module aus dem Hause Hudson laufen problemlos. Auch die gängigen Härtefälle bringt das Super Nt anstandslos auf den Bildschirm: Das „lustige Sporendrama" von *Yoshi's Island* läuft hier originalgetreuer als Nintendos offizielles Angebot auf dem SNES Mini – vorausgesetzt, ihr

Schon vor dem C64 Mini wurden Emulatoren und Spiele direkt im Gehäuse eines Competition-Pro-Joysticks verkauft. (Quelle: Medienagentur plassma/Thomas Nickel)

Die aktuelle Sega-Hardware aus dem Hause AtGames kommt mit vielen Spielen daher, ist unter Kennern aber aufgrund nicht allzu überzeugender Emulation und sperriger Menüführung nicht sonderlich beliebt. (Quelle: AtGames)

SUPERDREIST

Stellvertretend für viele dreiste Klonsysteme der 1980er- und 1990er-Jahre stellen wir euch hier den Master Boy vor, ein Handheld-System, das ihr per Antenne (!) an den Fernseher anschließen könnt. Auf der Packung wird er als Alleskönner beworben. Dort sind auch Screenshots der NES-Klassiker *Contra*, *Duck Hunt* und *Hogan's Alley* abgebildet. Nach dem Auspacken und Anschließen folgt die Ernüchterung: In der billigen Hülle des Master Boys steckt Atari-VCS-Technik, einen Modulschacht gibt's nicht und natürlich ist die Antennenlösung absoluter Humbug. Eindeutiges „Highlight": Der Bildschirm des Geräts ist gar keiner – die dreisten Macher haben dort einfach einen Sticker auf das billige Plastik geklebt.

Bilder: Stefan Flincker

füttert das Super Nt mit dem Originalmodul. ROMs werden von Haus aus nicht unterstützt.

Von Raspy und Emus

Führt ihr online eine Diskussion über die diversen Retro-Konsolen, dauert es oft nur wenige Minuten, bis ein besonders mitteilungsfreudiger Zeitgenosse das Wort ergreift und (meist mit gleichzeitiger Herabsetzung des Intellekts der übrigen Disputanten) lautstark über die Vorteile von PC-Emulatoren und Retro Pi schwadroniert. Mit ersteren haben wohl die meisten bereits Erfahrungen gesammelt. Im Netz finden sich kostenlose Emulatoren für (fast) alle denkbaren Systeme vom Atari VCS bis zur Wii U, die dazugehörigen ROMs und CD-Images sind ebenfalls meist nur eine kurze Google-Suche entfernt. Auch ein sogenannter Retro Pi, ein speziell ausgestatteter Raspberry Pi mit so ziemlich allen Emulatoren dieser Welt, ist schnell und günstig eingerichtet und mit dem HDTV verdrahtet.

Habt ihr den kleinen Retro Pi unterm Fernseher, spielt ihr (im schlimmsten Fall via Tastatur) einen oder zwei Klassiker und verliert womöglich direkt die Motivation. Mit dem Überangebot vergeht schnell die Lust; davon abgesehen ist der ROM-Download auch noch illegal: Momentan ist *Super Mario Bros.*, eines der nach wie vor besten und unzweifelhaft einflussreichsten Spiele aller Zeiten, für etwa 5 Euro sowohl auf 3DS als auch auf Wii U verfügbar. Der etwas exotischere Arcade-Port *Super Mario Bros. VS* lockt dagegen die Switch-Fraktion. Da ist es kein Wunder, dass Nintendo es nicht gerne sieht, wenn der 1985er-Klassiker widerrechtlich auf Dutzenden von ROM-Seiten angeboten wird. Und bevor das Argument kommt, man könne doch für ein so altes Spiel heute kein Geld mehr verlangen: Würdet ihr dasselbe über Filme wie *Zurück in die Zukunft*, *Die Goonies* oder *The Breakfast Club*, die aus demselben Jahr stammen, sagen? Wahrscheinlich nicht. Doch beim Thema Videospiele herrscht mancherorts leider ein anderes Werteverständnis.

Schrott aus China?

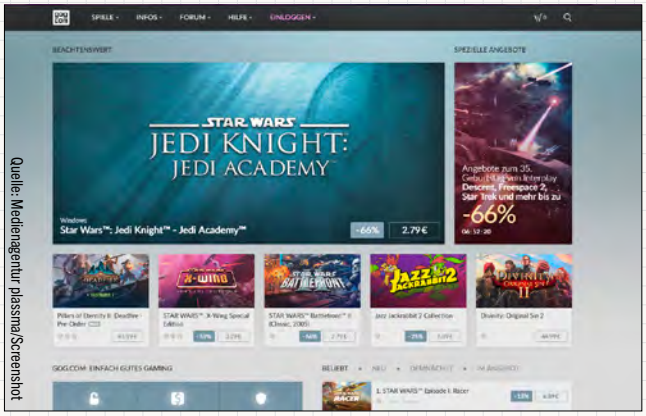
Seit einigen Monaten richtet die Retro-Gemeinde den Blick gen China: Wo früher Raubkopien und windig zusammengeflickte Klone das Bild beherrschten, hat sich das Niveau in der letzten Zeit überraschend gesteigert. Hersteller wie Retroad und HaoLong bieten für umgerechnet etwa 60 Euro eine Variante von Segas kultigem Mega Drive an, die sich vor den offiziell lizenzierten Versionen des Retro-Ramschladens AtGames nicht verstecken muss. Das Gehäuse entspricht bis auf kleine Farbvariationen der Originalkonsole, geschluckt werden primär japanische und US-amerikanische Module. EU-Cartridges ohne Länderschutz – also so ziemlich alles, was vor 1992 erschien – funktionieren ebenfalls problemlos. Der Clou: Neben den üblichen A/V-Anschlüssen findet sich ein waschechter HDMI-Ausgang, der das Bild in 720p an den modernen HDTV schickt. Allerdings hat die hübsche Kiste auch Nachteile: Der Ton wird lediglich in Mono ausgegeben und klingt nicht bei allen Spielen perfekt. Über HDMI wird außerdem nur das A/V-Signal umgewandelt, astreine RGB-Qualität bleibt leider ein Traum. Auch die Optionen der Konkurrenzmaschinen sucht man vergeblich und Savestates oder Grafikoptionen (Filter; Scanlines) werden hier nicht geboten – das chinesische Mega Drive ist einfach ein System on a Chip. Doch bis kein FPGA-Mega-Drive aus dem Hause Analogue existiert, ist die Anschaffung der unlizenzierten Chinaware für Sega-Freunde durchaus eine Überlegung wert.Eine echte Überraschung aus China ist die TimeHarvest

Der Retro Pi erfreut sich enormer Beliebtheit. Allerdings ist die rechtliche Lage in Sachen ROMs vielen Nutzern egal. (Quelle: Medienagentur plassma/Thomas Nickel)

Das Retron 5 ist eines der populärsten Geräte. Das Android-System unterstützt viele Formate und erlaubt das Nutzen von Original-Pads. (Quelle: Medienagentur plassma/Thomas Nickel)

UND DER PC …?

Ein System kam in dieser Klassiker-Auflistung bisher zu kurz: der PC. Das hat allerdings durchaus gute Gründe, denn auf keiner Hardware ist es so einfach, klassische Spiele so zu spielen, wie es vor vielen Jahren von ihren Schöpfern gedacht war. Um Original-Controller braucht man sich hier nicht zu sorgen: Maus und Tastatur mögen in den letzten 20 Jahren ergonomischer geworden sein, an den Grundfunktionen und der Anordnung der Knöpfe hat sich dagegen nichts verändert. *The Secret of Monkey Island*, *Quake* und *Command & Conquer* fühlen sich auch an einem modernen PC noch so wie auf einem guten alten 486er oder frühen Pentium an.



Quelle: Medienagentur plassma/Screenshot

Quelle: Medienagentur plassma/Screenshot

Vor allem ist das Verhältnis zum physikalischen Datenträger in der PC-Gemeinde mittlerweile ein völlig anderes als im Konsolensektor: Steam und Co. haben über Jahre hinweg Diskette, CD und DVD weitgehend verdrängt. Gleichzeitig ist es auf keinem System einfacher, auf legalem Wege an klassische Spiele zu kommen: Bereits auf Steam tummelt sich manch ein Klassiker, aber vor allem auf der Plattform GOG.com gibt es Hunderte klassischer PC-Spiele – offiziell lizenziert, zum kleinen Preis, ohne DRM und allesamt so konfiguriert und aufbereitet, dass sie auf heutigen Rechnern korrekt laufen. Gerade bei alten DOS-Spielen ist das nicht immer ganz einfach. Wer sich doch an DOSBox und aufwendige Konfiguration wagen möchte, der schaut bei abandonia.com vorbei. Die Seite spezialisiert sich auf sogenannte Abandonware – Spiele, deren Copyright erloschen ist oder deren Entwickler und Publisher nicht mehr existieren. Aber aufgepasst: Neben manch einer herrlich obskuren MS-DOS-Perle finden sich dort auch Titel, bei denen wir den Status als Abandonware eher anzweifeln würden.

Jamma CBox MVS. Der Name ist lang und kompliziert, das Gerät dahinter aber hochspannend. In einer hübschen, transparenten Hülle steckt ein Neo-Geo-Arcade-System, also die Variante, die die heutzutage deutlich günstigeren Arcade-Module schluckt. Und es handelt sich nicht um einen Nachbau, sondern um ein waschechtes MVS-1C-Board. Original-Hardware bedeutet schließlich: keine Abstriche, keine Darstellungsfehler, keine Emulationsprobleme, kein Lag! Dazu kommt eine Reihe spannender Anschlüsse. Natürlich könnt ihr das Bild über A/V abgreifen, aber wer Wert auf Qualität legt, der freut sich über SVideo, YUV und feines RGB – da lacht das Retro-Herz! Lediglich Nutzer von RGB-Upscalern sollten aufpassen, da der Anschluss ein paar Volt mehr ausgibt, wodurch wiederum Schäden auftreten könnten. Und für Stereo-Sound ist eine kleine, aber nicht sonderlich komplizierte Mod nötig. Ganz ohne Mod gefallen die Controller-Anschlüsse: Neben zwei SNK-Buchsen für die wundervollen Sticks und Pads von Neo Geo und Neo Geo CD gibt es zwei Anschlüsse für Sega-Saturn-Controller. 2D-Fans schwören seit Mitte der 1990er-Jahre auf die japanischen Saturn-Pads und im Gegensatz zu Controllern aus dem Hause SNK ist Saturn-Hardware auch heute noch erschwinglich. Genau wie das MVS-System selbst: Mit etwa 200 US-Dollar ist das Produkt günstiger als vergleichbare MVS-Konsolen.

Der Preis ist heiß

Der Preis ist bei der ganzen Retro-Thematik ohnehin ein zweischneidiges Schwert. Wer mehr als ROMs und Minikonsolen mit fest installierter Spieleauswahl möchte, zahlt teilweise ziemlich gesalzene Preise für Originalmodule – insbesondere, wenn noch Wert auf Verpackung und Anleitung gelegt wird. Vor allem verpackte Nintendo-Spiele erreichen zurzeit oft Höchstpreise, Grund sind die sehr empfindlichen und früher gern mal weggeworfenen Papphüllen. Im Sega-Lager sieht's etwas besser aus, doch auch hier wird gerade manch ein horizontal oder vertikal scrollender Shooter im dreistelligen Bereich gehandelt. All das ist freilich nichts gegen die Neo-Geo-Szene: Abgesehen von einer Handvoll wirklich oft produzierter Titel – beispielsweise japanische Versionen von *Fatal Fury Special*, *Art of Fighting 2* oder *Samurai Shodown* – sind die Preise für AES-Module heute in vielen Fällen jenseits von Gut und Böse. Insbesondere die späten Titel lassen sich die Händler dank oft winziger Auflagen in Gold aufwiegen.

Trotzdem sind die Zeiten für Freunde klassischer Spiele ziemlich gut. Für fast jedes Bedürfnis gibt es heute entsprechende Angebote. Wer mal wieder die alten Lieblinge erleben will, greift zu Retro-Konsolen, der Klassiker-Gourmet lässt sich von Analogues Luxuskonsolen verwöhnen und experimentierfreudige Naturen durchstöbern die Angebote chinesischer Tüftler. Da lassen sich die ganzen modernen Kontroversen über Free to Play, Games as a Service und Mikrotransaktionen wunderbar für eine Weile ausblenden!

Für etwa 190 US-Dollar bekommt ihr das Super Nt – das derzeitige Maß aller Dinge in Sachen SNES. Exzellente Wiedergabe, saubere Verarbeitung und makellose Kompatibilität machen es zum Muss für 16-Bit-Kenner. (Quelle: Medienagentur plassma/Thomas Nickel)

Etwa 60 Euro kostet dieser chinesische Mega-Drive-Nachbau. Die Besonderheit: Das Bild wird direkt über HDMI ausgegeben, das Gehäuse entspricht dem Original von 1988. (Quelle: Medienagentur plassma/Thomas Nickel)

DER C64 MINI: EIN PERSÖNLICHER ERLEBNISBERICHT

Heimcomputer im Brotkasten-Design: Der C64 trug in den 80er-Jahren maßgeblich dazu bei, Videospiele in unserer Gesellschaft zu etablieren.

Wie viel Spaß macht es heutzutage, 8-Bit-Klassiker auf einer Retrokonsole zu spielen?

QUANTITÄT STATT QUALITÄT

Diese Spiele (und die Programmiersprache/Benutzeroberfläche Basic) gehören zur Grundausstattung des C64 Mini.

- AlleyKat
- Anarchy
- Armalyte: Competition Edition
- Avenger
- Battle Valley
- Boulder Dash
- Bounder
- California Games
- Chip's Challenge
- Confuzion
- Cosmic Causeway: Trailblazer II
- Creatures
- Cyberdyne Warrior
- Cybernoid II: The Revenge
- Cybernoid: The Fighting Machine
- Deflektor
- Everyone's A Wally
- Firelord
- Gribbly's Day Out
- Hawkeye
- Heartland
- Herobotix
- Highway Encounter
- Hunter's Moon
- Hysteria
- Impossible Mission
- Impossible Mission II
- IO
- Jumpman
- Mega-Apocalypse
- Mission A.D
- Monty Mole
- Monty on the Run
- Nebulus
- Netherworld
- Nobby the Aardvark
- Nodes Of Yesod
- Paradroid
- Pitstop II
- Ranarama
- Robin Of The Wood
- Rubicon
- Skate Crazy
- Skool Daze
- Snare
- Speedball
- Speedball II: Brutal Deluxe
- Spindizzy
- Star Paws
- Steel
- Street Sports Baseball
- Summer Games II
- Super Cycle
- Temple of Apshai Trilogy
- The Arc Of Yesod
- Thing Bounces Back
- Thing on a Spring
- Trailblazer
- Uchi Mata
- Uridium
- Who Dares Wins II
- Winter Games
- World Games
- Zynaps

Meine Leidenschaft für Videospiele begann vor etwa 40 Jahren mit dem Atari 2600. Auch wenn die damaligen Spiele – verglichen mit heute – ein albtraumhafter Pixelbrei waren, regten sie doch die Fantasie unheimlich an. Die Strichmännchen im öden Western-Shooter *Outlaw* wurden so zu furchtlosen Revolvermännern und die kaum als solche erkennbaren AT-AT-Läufer in *The Empire Strikes Back* versprühten mit ihrem unaufhaltsamen Marsch in Richtung Basis ein beklemmendes Gefühl der Auswegslosigkeit. 1991 kauften mir meine Eltern einen C64 und entfachten meine bis heute andauernde Liebesbeziehung zu Videospielen erst richtig. Denn der klobige C64 machte zwar optisch nicht viel her, er war im Gegensatz zum Atari aber ein „echter" Heimcomputer mit Tastatur, auf dem man sogar programmieren konnte. Leider kam ich nie weit über „Hello World" hinaus, denn es gab ständig was Neues zu zocken. Die ersten Spiele, darunter mein damals heiß geliebtes *International Soccer* (das Modul besitze ich heute noch!), waren damals zwar grafisch noch sehr simpel, aber dennoch eine Riesenverbesserung zum Pixelbrei des Atari 2600. Schon damals war es unglaublich, was die Programmierer mit zunehmender Erfahrung aus dem technisch recht limitierten C64 herausholen konnten. Der Unterschied in Sachen Grafik, Präsentation und Gameplay zwischen den *Epyx-Hits Summer Games* (1984) und *California Games* (1987) ist eklatant.

Erwecke deine Kindheitserinnerungen zum Leben!

Ihr fragt euch bestimmt, warum ich gar so weit aushole und bislang noch kein Wort über den C64 Mini selbst verloren habe. Ganz einfach: Weil der Reiz dieser Retrokonsole sich fast ausschließlich über die Erfahrungen definiert, die man früher mit dem „echten" C64 gemacht hat. So hart das klingt: Wer nicht mit dem Brotkasten aufgewachsen ist, wird damit auch in Form der Retrokonsole wenig anfangen können. Die Faszination vieler alter Titel erschließt sich heutzutage kaum jemandem. Die damaligen Spiele waren schwer und es gab keine ausschweifen-

ANSPIELTIPPS: DIE BESTEN SPIELE DES C64 MINI

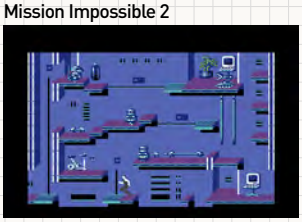
Nicht alle 64 vorinstallierten Spiele sind auch wirklich gut. Wir haben für euch eine Auswahl der besten enthaltenen Titel zusammengestellt.

Armalyte Competition Edition

Boulder Dash

California Games

Mission Impossible 2



Nebulus

Paradroid

Pitstop 2

Speedball 2: Brutal Deluxe

Summer Games II

Uridium

Winter Games

World Games

den Tutorials oder Erklärungen, wie etwas funktioniert. Man hat sich einfach so lange mit einem Spiel beschäftigt, bis man es beherrscht hat. Es gab auch kein Internet, in dem man schnell mal die Lösung für ein Problem oder einen bestimmten Level nachschlagen konnte. Der Unterschied zu einem NES Classic Mini, das auch viele recht alte Spiele aus etwa derselben Zeitperiode enthält, ist die Zugänglichkeit. Ein *Super Mario Bros.* oder ein *Castlevania* sind viel benutzerfreundlicher als ein Großteil der Spiele, die beim C64 Mini vorinstalliert sind.

Die Qual mit der (Aus-)Wahl

Die Qualität der vorinstallierten Spiele ist insgesamt recht mau. Der C64 Mini hat eine ganze Reihe witziger *Epyx*-Sportspiele, guter Ballereien und netter Jump & Runs an Bord, aber eben auch viel Mist, auf den man hätte verzichten können. Für jedes schlechte Spiel fallen mir auf Anhieb ein Dutzend Titel ein, die ich lieber in der Liste gesehen hätte. Wo ist *Turrican*, wo sind die *Giana Sisters* und wieso fehlen Klassiker wie *The Bard's Tale*, *Elite* oder *Zak McKracken*? Die Antwort ist einfach: Hierfür fehlen Retro Games Ltd., den Machern des C64 Mini, schlichtweg die nötigen Lizenzen. Ihr könnt diese Spiele dennoch auf der Retrokonsole genießen, indem ihr sie über einen USB-Stick einladet. Voraussetzung dafür ist, dass ihr das entsprechende Spiel legal im benötigten d64-Format besitzt. Wie das im Detail funktioniert, könnt ihr auf der Herstellerwebseite unter www.thec64.com nachlesen. Die Webseite ist (wie alle C64-Mini-Spiele) nur in englischer Sprache verfügbar.

Zu wenig USB-Ports?

Neben der Konsole (die zwei USB-Ports bietet) gehören ein recht kurzes HDMI-Kabel, ein USB-Stromkabel (ohne Netzteil!) und ein Joystick im Competition-Pro-Design mit einigen zusätzlichen Knöpfen zum Lieferumfang. Die Extra-Buttons sind bei der Eingabe von Kommandos oder Texten über die eingebaute virtuelle Tastatur ganz nützlich. Falls euch diese Eingabeoption nervt, könnt ihr jederzeit eine USB-Tastatur anschließen. Da sich in der Packung nur ein Controller befindet, so mancher Mehrspielermodus aber zwei Eingabegeräte erfordert, könnt ihr euch mittlerweile einen zweiten Controller für circa 30 Euro kaufen. In der Theorie könnt ihr auch ein beliebiges anderes Eingabegerät verwenden, wobei nicht hundertprozentig gewährleistet ist, dass dieses auch funktioniert. Viel Spaß beim Ausprobieren, denn eine Liste mit kompatiblen Geräten gibt es auf der Herstellerwebseite nicht.

Wolfgang Fischer

Wertung

PRO / CONTRA

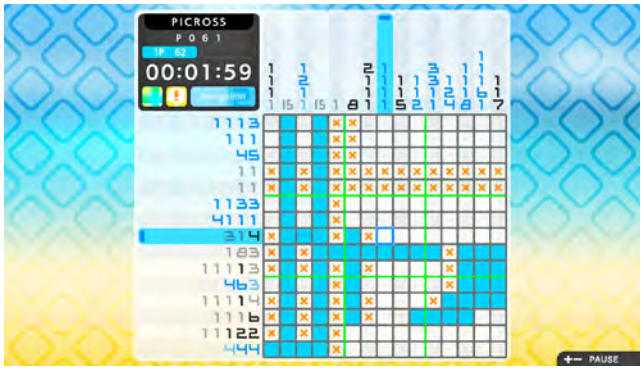
- ➕➕ Vollwertige Emulation des Commodore C64
- ➕ Tastatur über USB-Port anschließbar
- ➕ USB-Gamepad als zweiter Controller anschließbar
- ➕ Durchdachte Texteingabe über virtuelle Tastatur
- ➕ Verschiedene Bildschirmanzeigemodi einstellbar
- ➕ Nicht im Lieferumfang enthaltene Spiele können über USB-Stick geladen werden
- ➕ Enthält 64 vorinstallierte Spiele …
- ➖➖ … von denen aber nur ein Bruchteil etwas taugt
- ➖ Kein Netzteil im Lieferumfang enthalten (nur ein USB-Ladekabel)
- ➖ Laden von Spielen über USB-Stick sehr umständlich
- ➖ Zwei USB-Ports sind eigentlich zu wenig.

MEINUNG
Wolfgang Fischer

„Chance verspielt: Der C64 Mini ist kein Pflichtkauf für Retro-Fans."

Anfangs war ich begeistert vom C64 Mini. Danach ernüchtert und sogar etwas enttäuscht, vor allem durch die insgesamt schwache Spieleauswahl. Gerade mal ein Viertel der mitgelieferten Titel taugt etwas, was natürlich daran liegt, dass der C64-Mini-Hersteller Retro Games starke Einschränkungen in Sachen Lizenzen hat. Für meinen Geschmack zu wenig für die happigen 80 Euro, die das Gerät kostet. Mittlerweile kehrt die Begeisterung so langsam zurück – und das allein wegen der Tatsache, dass der C64 Mini auch nicht im Lieferumfang enthaltene Programme abspielen kann, sofern man die entsprechenden Titel legal besitzt. Dieselbe Faszination wie damals versprühen aber selbst die besten C64-Spiele heutzutage nicht mehr. Bei jüngeren Generationen springt der Funke in Sachen C64-Gaming daher oft nicht über. Außerdem sind viele der Spiele für heutige Verhältnisse extrem schwer. Um heute noch wirklich Spaß an einer Partie *Winter Games* oder *Paradroid* zu haben, muss man die damalige Zeit schon erlebt haben und sehr frustresistent sein. Der langfristige Reiz des Geräts liegt für mich darin, bestimmte Titel genauso gut zu beherrschen wie früher.

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!



Je weiter wir uns bei den Rätseln nach vorne wagen, desto größere Felder und schwierigere Herausforderungen erwarten uns, die eine gute Beobachtungsgabe erfordern.

Neu mit an Bord ist der Modus Clip Picross. Ähnlich wie in den 3DS-Teilen bauen wir hier aus vielen normalen Picross-Rätseln ein deutlich größeres Bild zusammen.

PICROSS S2

Switch Kein Ende in Sicht für die Zahlenspielerei: Nur wenige Monate nach dem ersten *Picross* für die Nintendo Switch steht jetzt bereits der Nachfolger zum Download im eShop bereit.

Was auf dem 3DS bereits acht auch in Europa erschienene Ableger hervorgebracht hat (mit einem neunten und tendenziell noch einigen weiteren am Horizont), erlebt nun auf der Switch seine erste Fortsetzung: Die *Picross*-Spiele des japanischen Entwicklerstudios Jupiter Corporation begleiten Nintendo bereits seit Game-Boy-Tagen. *Picross S2* heißt das gute Switch-Ding (nach der *Picross E*-Reihe auf dem 3DS) und bietet erneut hunderte Zahlenrätsel, die einen für zahlreiche Stunden an den Bildschirm fesseln können. Das Prinzip ist simpel: Auf einem Raster gilt es, Felder so auszufüllen, dass sich ein Bild ergibt. Welche Felder markiert gehören, verraten die Zahlen am Rand, die angeben, wie viele Quadrate gefärbt werden sollen und wie viele Freistellen sich dazwischen befinden. Je größer das Feld und je komplizierter das Motiv, desto schwerer diese Aufgabe. Nach und nach lernt man aber die verschiedenen Tricks und Kniffe kennen und füllt die Felder rasant und fast automatisch. Wer noch nicht so weit ist, darf sich aber dankenswerterweise auf sehr ausführliche und hilfreiche Text-Tutorials verlassen. Neben 150 Standard-Rätseln warten weitere 150 sogenannte Mega-Picross, die erstmals auf dem 3DS in Erscheinung traten. In dieser Spielvariante beziehen sich manche Zahlen am Rand auf zwei Reihen auf einmal, was völlig neue Herangehensweisen erfordert.

Neu mit dabei ist Clip Picross, in dem wir aus insgesamt etwa 60 Knobeleien ein großes Bild erschaffen. Das ist ganz nett, allerdings ändert sich spielerisch hier nichts am Grundprinzip. Bezüglich des Bedienkomforts haben die Entwickler noch einmal nachgelegt und erlauben allerlei sinnvolle Einstellungsmöglichkeiten. Schade ist bloß, dass es uns noch immer nicht erlaubt ist, im Handheld-Modus alternativ zur durchaus gelungenen Knopfsteuerung einfach mit dem Finger auf dem Touchscreen herumzutippen. So gut es auch mit Steuerknopf und Co. klappt, so rasant wie mit dem Stylus auf dem 3DS puzzeln wir uns doch niemals über die Felder. Das ist aber Kritik auf relativ hohem Nievau, denn um knapp neun Euro bekommen Zahlenrätsel-Liebhaber wieder einmal ein ungemein umfangreiches Paket, das sich sehen lassen kann. Und so, wie wir Jupiter kennen, steht in circa einem halben Jahr schon wieder der Nachfolger an. Also keine Zeit verlieren, runtergeladen und losgerätselt! **Lukas Schmid**

Wie im Switch-Vorgänger dürfen wir in *Picross S2* auch im Mehrspielermodus ran, wobei diese Bezeichnung doch etwas hoch gegriffen ist. In dieser Spielvariante lösen wir die normalen Einzelspielerrätsel schlicht und ergreifend zu zweit auf einmal.

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Jupiter Corporation
Termin:	2. August 2018
Preis:	8,99 Euro
WERTUNG	8

Die Levels sind wunderschön gestaltet und atmosphärisch vertont. Vorder- und Hintergrund sind nur in seltenen Fällen schlecht zu unterscheiden.

Bei manchen Bossgegnern eilen eure NPC-Freunde zur Unterstützung herbei. Auf dem Bildschirm ist dann zwar eine Menge los, besonders störend ist das jedoch nicht.

FREEDOM PLANET

Switch Fans von *Sonic* und Co. kommen hier voll auf ihre Kosten: Warum *Freedom Planet* das Retro-Herz zum Schmelzen bringt, lest ihr in unserem Test.

Als hätte man es geahnt: Ein halbes Jahr bevor *Sonic Boom: Rise of Lyric* erscheint und alteingesessene Fans des blauen Igels das blanke Entsetzen packt, bringt *Freedom Planet* den Charme des klassischen 2D-Platformers zurück. Knapp vier Jahre später gibt's das Adventure nun auch für die Switch.

Auf heißen Sohlen

In *Freedom Planet* schnellt ihr in dreizehn rasanten Levels durch Loopings, sammelt Kristalle und besiegt Gegner. Drei Charaktere mit einzigartigen Fähigkeiten stehen euch dabei zur Auswahl: die schnelle Drachendame Lilac, die kämpferische Wildkatze Carol und die defensive Hündin Milla. Letztere schaltet ihr im Verlauf des Spiels frei. Wer nicht gerade in Sonic-Manier nahtlos durch die Levels preschen möchte, kommt im Adventure-Modus in den Genuss liebevoll animierter Zwischensequenzen mit einer, zugegeben, etwas blechernen englischen Vertonung. Pro Spielstand müsst ihr euch auf eine Figur und einen Modus festlegen. Den Schwierigkeitsgrad passt ihr dafür beliebig an: Auf gemütlich und leicht regenerieren sich eure Lebenspunkte, auf schwer fresst ihr den doppelten Schaden.

Habt ihr euch nach etwa vier Stunden das erste Mal durchs Spiel gekämpft und die abwechslungsreichen Bosse ins Nirwana geschickt, ist *Freedom Planet* längst nicht vorbei: Im Modus Time Attack warten eure Bestzeiten darauf, geknackt zu werden. Um auf alle Levels zuzugreifen, müsst ihr Lilac, Carol und Milla in drei separaten Speicherslots durch die wunderschön pixelige Welt hetzen. Klingt redundant, bietet aber einen gewissen Reiz, da sich die drei tierischen Damen vollkommen unterschiedlich spielen. Außerdem habt ihr im ersten Durchlauf sicherlich noch nicht alle 100 Sammelkarten und 56 Abzeichen gefunden. Hier schreibt *Freedom Planet* Teamwork groß: Alle acht Speicherslots sammeln gemeinsam.

Kein Sonic-Klon

Neben der einwandfreien Steuerung sorgen auch Grafik und Musik für Freude: Eure Switch wird kurzerhand zu einem waschechten Spielautomaten. Ein Aspekt bringt jedoch selbst das stärkste Retro-Herz zum Stocken: *Freedom Planet* erklärt einige Spielaspekte kaum oder gar nicht. Zum Beispiel wird die Funktion diverser Schutzkristalle nicht näher erläutert, was Trial and Error nötig macht. Ein weiteres Manko sind die meist sehr langen Levels und die damit einhergehende Orientierungslosigkeit. Die Checkpoints sind dafür gnädig gesetzt. Wer stirbt, braucht sich also nicht davor zu fürchten, das Spiel entnervt zu beenden. Nach zahlreichen Bildschirmtoden können wir das guten Gewissens bestätigen.

Freedom Planet ist weder ein schnöder Sonic-Klon noch muss sich der rasante Hüpfer hinter dem stachligen SEGA-Maskottchen verstecken. Ob der Nachfolger *Freedom Planet 2* 2019 auch für die Switch erscheint, steht leider noch in den Sternen.

Cosima Staneker

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Marvelous Europe
Termin:	30. August 2018
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	8

Im Gegensatz zum Filmabend der drei Protagonistinnen sind die Zwischensequenzen im Adventure-Modus alles andere als langweilig, sondern sogar sehr amüsant.

Neben Schieberätseln und Verfolgungsjagden gibt es wenige, aber witzige, Gags. In einem Level könnt ihr euer Glück sogar an ein paar Automaten versuchen.

Die Angreifer landen stets mit Booten an und strömen von allen Seiten an die Küsten. Je weiter ihr kommt, desto schlimmer werden die Angriffswellen.

Die riesigen Berserker stecken unverschämt viele Treffer ein und teilen enorm aus. Zum Glück kann man sie mit Pikenieren an Engpässen hervorragend in Schach halten.

BAD NORTH

Switch Verteidigt euer Inselreich gegen plündernde Wikingerhorden in diesem ungewöhnlichen Strategiespiel, das leider etwas hinter seinem Potenzial bleibt.

Roguelike als Spielelement ist seit einiger Zeit schon richtig im Kommen, immer mehr Indie-Spiele setzen auf das Konzept mit zufälligen Elementen, die jeden neuen Spieldurchgang frisch halten sollen. Auch *Bad North* greift das Konzept auf und verbindet es mit auf Minimalismus getrimmter Echtzeit-Strategie. Eure Aufgabe besteht darin, eine Vielzahl von kleinen, zufällig erstellten Inseln der Reihe nach vor einfallenden Wikinger-Horden zu beschützen, die wellenweise mit Langschiffen anlanden und die auf den Inseln befindlichen Häuser plündern wollen.

Heimatschutz

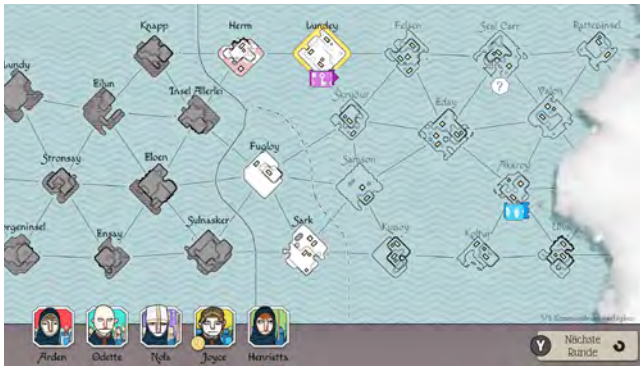
Um den Invasoren Einhalt zu gebieten, befehligt ihr entweder auf dem Touchscreen oder per Buttonsteuerung kleine Militärtrupps mit Infanteristen, Pikenieren und Bogenschützen über die jeweilige Insel. Wie sich eure Soldaten gegen die Nordmänner schlagen, hängt dabei von ihren jeweiligen Stärken sowie der idealen Ausnutzung der Umgebung ab. Pikeniere sind zum Beispiel spitze darin, einen Engpass zu verteidigen, können aber nicht während der Bewegung kämpfen und haben das Nachsehen gegen Bogenschützen. Infanteristen sind dank ihrer Bewaffnung mit Schwert und Schild hingegen sehr vielseitig, ziehen dafür aber im späteren Spielverlauf den Kürzeren gegen die hünenhaften Berserker oder gegen große Gegneransammlungen. Verlieren eure Trupps zu viele Einheiten, müsst ihr sie in eines der Häuser auf der Insel zur Heilung schicken, denn fällt auch der Truppenkommandant dem Wikingeransturm zum Opfer, ist der entsprechende Einheitenverband für immer verloren! Allerdings birgt die Heilung auch ein gewisses Risiko, da die heilenden Einheiten natürlich kurzzeitig nicht am Kampf teilnehmen können. Obendrein haben es die Angreifer sowieso wie erwähnt in erster Linie auf die Behausungen auf der Insel abgesehen und versuchen, diese mit Fackeln niederzubrennen. Das müsst ihr tunlichst vermeiden, denn für jedes erfolgreich beschützte Gebäude gibt es ein paar Goldmünzen als Belohnung, mit denen ihr nach jeder Inselverteidigung Upgrades für eure Truppen erwerben könnt.

Etwas zu minimalistisch

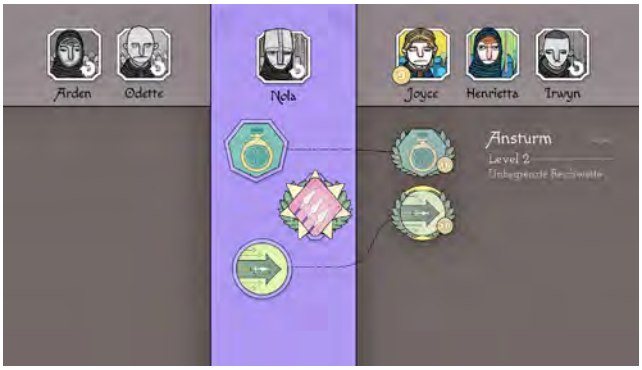
Grundsätzlich machen die Schlachten Laune und gerade auf den späteren Inseln, wenn immer stärkere Wikingereinheiten anlanden, kommt viel Spannung auf. Allerdings hat *Bad North* zwei nicht zu verachtende Haken: Da es nur drei Einheitentypen mit jeweils nur einem aufrüstbaren Skill und gerade mal vier verschiedene Items (etwa ein Ring, der die Truppengröße erhöht) im Spiel gibt, habt ihr sehr wenige taktische Möglichkeiten. Zudem übernehmt ihr bei einem Game Over nichts in den nächsten Anlauf, weshalb jeder Durchgang trotz Zufallselementen im Endeffekt ziemlich ähnlich abläuft. Dadurch wird *Bad North* leider unnötig ausgebremst, ist aber trotzdem ein interessanter und ungewöhnlicher Vertreter auf dem Schlachtfeld der Strategiespiele

Viktor Eippert

Genre:	Strategie
Hersteller:	Raw Fury
Termin:	20. August 2018
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	7



Auf der Weltkarte wählt ihr aus, welche Insel ihr als Nächstes angehen möchtet. Lieber eine Insel mit mehr Goldeinnahmen oder eine leichter zu verteidigende?



Mit euren verdienten Goldmünzen verbessert ihr eure Soldaten, ihre Spezialfähigkeit oder gefundene und zugewiesene Items.

Wer am Ende der Runde mehr Körpermasse besitzt und somit den größeren Morphy hat, darf dem Gegner den Schädel einschlagen.

Wenn ihr zwei verschiedene Waffenbauteile zusammenfügt, erhaltet ihr ein einzigartiges Gewehr. Untypische Waffenkombinationen sind ebenfalls möglich.

MORPHIES LAW

Switch Stehlt euren Gegnern die Körpermasse: *Morphies Law* überzeugt mit einer einzigartigen Spielmechanik, macht jedoch deutliche Abstriche bei der Umsetzung.

Stellt euch vor, ihr seid ein frisch bemalter mexikanischer Kampfroboter, dessen Gliedmaßen bei jeglichem Treffer etwa um die Hälfte schrumpfen. Das sieht nicht nur bescheuert aus, wenn eure Beine dreimal so lang sind wie eure Arme, sondern eignet sich auch hervorragend als Basis für einen visuell ansprechenden Team-Shooter. In *Morphies Law* geht es nicht darum, eure Gegner niederzuschießen, sondern ihnen ihre Körpermasse zu stehlen und letztendlich dem Team somit zum erhofften Sieg zu verhelfen.

Bisher sind drei verschiedene Modi und vier Karten verfügbar, in denen ihr es mit eurem Morphy wahlweise mit anderen Spielern oder KI-Gegnern aufnehmt. *Morphies Law* bietet euch dabei eine Handvoll Möglichkeiten, eure Waffe anzupassen, denn jede Knarre besteht aus zwei Bauteilen: der Basis und einem Aufpep-Modul. Dadurch passt ihr die Flinten ganz eurem Spielstil an. Trotz der wuchtigen Namen wie „Kaboom Pentazooka“ fühlen sich die Schießeisen jedoch wie Wasserspritzpistolen an. Damit das Ganze nicht so eintönig wirkt, beherrscht euer mechanischer Luchador auch eine frei wählbare Fähigkeit. Unter anderem gibt es eine Barriere oder einen offensiven Rundumschuss. Wer auf dem Schlachtfeld auch gut aussehen möchte, färbt die Körperteile seiner Blechbüchse individuell im Menü. Nach jeder Runde bekommt ihr Schrauben auf eurem Konto gutgeschrieben, mit denen ihr neue Verzierungen kaufen könnt. Wer genug von der untypischen Spielewährung angesammelt hat, kann für einen recht fairen Preis eine Piñata kaufen, die in etwa einer klassischen Lootbox enspricht. In der Regel lohnt es sich jedoch, auf die begehrten Verzierungen zu sparen, anstatt sie in Piñatas zu investieren.

Gutes Konzept, störende Bugs

Dank der einzigartigen Spielmechanik rund um die Körpermasse bieten die Maps viele verschiedene taktische Manöver. Je nachdem, in welchem Massezustand eure Gliedmaßen gerade sind, könnt ihr Tore passieren, die für normal große Spieler zu klein sind, oder über hohe Hindernisse springen. Mithilfe von bestimmten Waffenaufsätzen helft ihr eurem Team im Kampf, indem ihr kritische Angriffspunkte versperrt, damit die Gegner euch nicht ständig in euren Blechrücken fallen. Durch die Vielzahl an unterschiedlichen Waffenkombinationen ist es möglich, verschiedene Rollen zu erfüllen. Wer lieber heilt anstatt Schaden auszuteilen, kann seinen Charakter dementsprechend ausstatten.

Unterm Strich hätte *Morphies Law* mehr Zeit im Ofen gebraucht. Das Spiel überzeugt mit einer kreativen Spielmechanik und guter Steuerung. Jedoch drücken die ständig auftretenden Bugs und häufigen Lags den Spielspaß. Wer aber über diese Missstände hinwegsehen kann, den erwartet ein einzigarter Shooter mit einem cleveren Konzept. **Eugen Günter**

Genre:	Action
Hersteller:	Cosmoscope GmbH
Termin:	20. August 2018
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	6

Jedes Mal, wenn ihr einen Gegner trefft, entzieht ihr ihm Körpermasse. Je größer ihr werdet, desto mehr gegnerische Spieler sind dazu geneigt, euch anzugreifen. Ganz nach dem Motto: Wer viel Masse hat, dem kann auch viel gestohlen werden.

Dicke Brocken wie dieser Oger erfordern meist eine spezielle Taktik, hier ist Ausprobieren und hoffentlich dabei nicht zu oft Sterben angesagt.

In der PS4-Version war fast jeder deutsche Dialog verhunzt und kryptisch, das ist nun nicht mehr der Fall. Fehlerfrei ist die Übersetzung aber immer noch nicht.

SALT AND SANCTUARY

Switch Während das „richtige" *Dark Souls* noch ein kleines bisschen auf sich warten lässt, könnt ihr mit dem kleinen 2D-Bruder schon einmal das Sterben üben. Klingt doch verlockend, oder?

Playstation-4-Besitzer und PC-User machen bereits seit etwas mehr als zwei Jahren die Welt von *Salt and Sanctuary* unsicher – der Titel war damit einer der ersten Vertreter der mittlerweile so verbreiteten „Souls-like"-Spiele. Nun kommen mit einiger Verspätung auch Switch-Nutzer in den Genuss des Indie-Titels der Seattler Ska Studios. Gut so, denn *Dark Souls Remastered* lässt ja noch einen runden Monat auf sich warten und mit dem kleinen 2D-Bruder *Salt and Sanctuary* lässt sich diese Zeit problemlos überbrücken.

Mach irgendwas, weil ist so!

Was die Story anbelangt, gibt sich *Salt and Sanctuary* ganz wie das große Vorbild eher kryptisch: Ihr seid Passagier eines Schiffes und sollt eine Prinzessin beschützen. Warum, wieso, weswegen? Wird nicht gesagt. Wie es der Videospiel-Zufall aber so will, wird ebendieses Schiff von einem Monster angegriffen, das frappierend an den fiesen alten Gott Cthulhu aus dem Lovecraft'schen Literatur-Kosmos erinnert. Ihr strandet danach in einer fremden Welt und macht euch auf, die Prinzessin zu finden. Den Rest der Hintergrundgeschichte müsst ihr euch aus Gesprächen mit den wenigen NPCs und den Geschehnissen selbst zusammenreimen.

Dark Souls meets Final Fantasy

Auch in Sachen Gameplay wird schnell klar, wer hier das Vorbild ist. Gesundheits- und Ausdauer-System? *Dark Souls*. Inventar- und Gegenstands-Management? *Dark Souls*. Schwere Kämpfe inklusive Bossgegner, die individuelle Taktiken erfordern? *Dark Souls*. Eine düstere, weitläufige und mit Fallen gespickte Spielwelt? *Dark Souls*. Das Skill-System? *Final Fantasy X*. Huch? Richtig gelesen. Fast alles in *Salt and Sanctuary* ist eine auf 2D übertragene Kopie des knüppelharten From-Software-Titels *Dark Souls*, nur bei den Skills weicht man von der Vorlage ab. Zwar sammelt ihr auch in der zweidimensionalen Variante eine Ressource (Salz), die ihr an bestimmten Lagerstätten in Level-ups investieren und nach einem der häufigen Tode am Ort des Ablebens einsammeln müsst. Aber geht es dann ans Verteilen der Talentpunkte, erwartet euch ein riesiger, weit verzweigter Baum, der an *FFX*s Sphärobrett erinnert und euch jede Menge Freiheiten lässt – das lädt zum Experimentieren ein, toll! Ein weiterer, kleiner Unterschied: *Salt and Sanctuary* ist zwar beileibe nicht einfach, aber erreicht auch an kaum einer Stelle den spielerischen Anspruch der Vorlage. Bis auf die Bosse benötigt beispielsweise kaum ein Gegner großartige taktische Kniffe. Ein bisschen Draufgeknüppel tut es meistens auch. Hinzu kommen diverse seichte Hüpfeinlagen, die dem *Souls*-Gameplay noch etwas Abwechslung verleihen – nett.

Technisch bleibt kaum ein Wunsch offen. Die Soundkulisse ist wunderbar düster-zurückhaltend, die Comic-Grafik sehr ansehnlich. Nur bei der deutschen Übersetzung wurde geschlampt, im Vergleich zum ursprünglichen Release aber immerhin klar nachgebessert. Wer des Englischen mächtig ist, stellt trotzdem am besten bequem im Menü die Sprache um.

Sascha Lohmüller

Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Ska Studios
Termin:	02. August 2018
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	8

Das an das Sphärobrett aus *Final Fantasy X* erinnernde Talentsystem erschlägt den Spieler im ersten Moment. Es eröffnet aber viele Möglichkeiten und Skillungen.

Ausweichen, blocken, parieren – wie im großen Vorbild *Dark Souls* solltet ihr auch in *Salt and Sanctuary* eure Defensive nicht vernachlässigen – sonst droht das Ende.

Die meisten Skills können eure Helden in den rundenbasierten Kämpfen nur ein Mal einsetzen, bevor sie diese mit einer einründigen Abwehrhaltung wieder aufladen.

Immer wieder mal müsst ihr sehr simple Schalterrätsel lösen, um in den Dungeons weiterzukommen. Das regt eure gauen Zellen nicht unbedingt an, bietet aber Abwechslung.

COSMIC STAR HEROINE

Switch Futuristisches Setting trifft auf klassisches JRPG-Gameplay: *Cosmic Star Heroine* setzt klar auf Nostalgie und orientiert sich unter anderem an *Chrono Trigger* und *Phantasy Star*.

Indie-Spiele, die mit einem Retro-Look und teilweise auch entsprechenden Spielmechaniken an die guten, alten 8-/16-Bit-Zeiten erinnern wollen, sind in den letzten Jahren keine Seltenheit mehr. Auch *Cosmic Star Heroine* setzt sowohl optisch als auch spielerisch auf eine starke Portion Nostalgie und orientiert sich dabei vornehmlich an den JRPG-Klassikern *Chrono Trigger* und *Phantasy Star*. Allerdings verzichten die Entwickler von Zeboyd Games bei ihrem Retro-Sci-Fi-Rollenspiel auf viele inzwischen eher nervige Aspekte wie exzessives Grinding, die das Genre seinerzeit geprägt haben, und bringen auch ein paar eigene Ideen mit.

Die Geschichte in *Cosmic Star Heroine* dreht sich um die Geheimagentin Alyssa L'Salle, die im Dienste einer galaktischen Friedensorganisation steht und herausfindet, dass ihr Vorgesetzter in Wahrheit doch nicht so hehre Ziele verfolgt, sondern nach Macht strebt. Das kann sie – und eine Reihe an Begleitern, die sich ihrer Sache im Spielverlauf anschließen – natürlich nicht zulassen. Sowohl die Handlung als auch die Motivationen der Charaktere sind sehr geradlinig, viel Storytelling geschieht im Spiel sogar optional durch Beschreibungstexte beim Untersuchen der Umgebung oder in Gesprächen mit den NPCs.

Kompaktes Rollenspiel

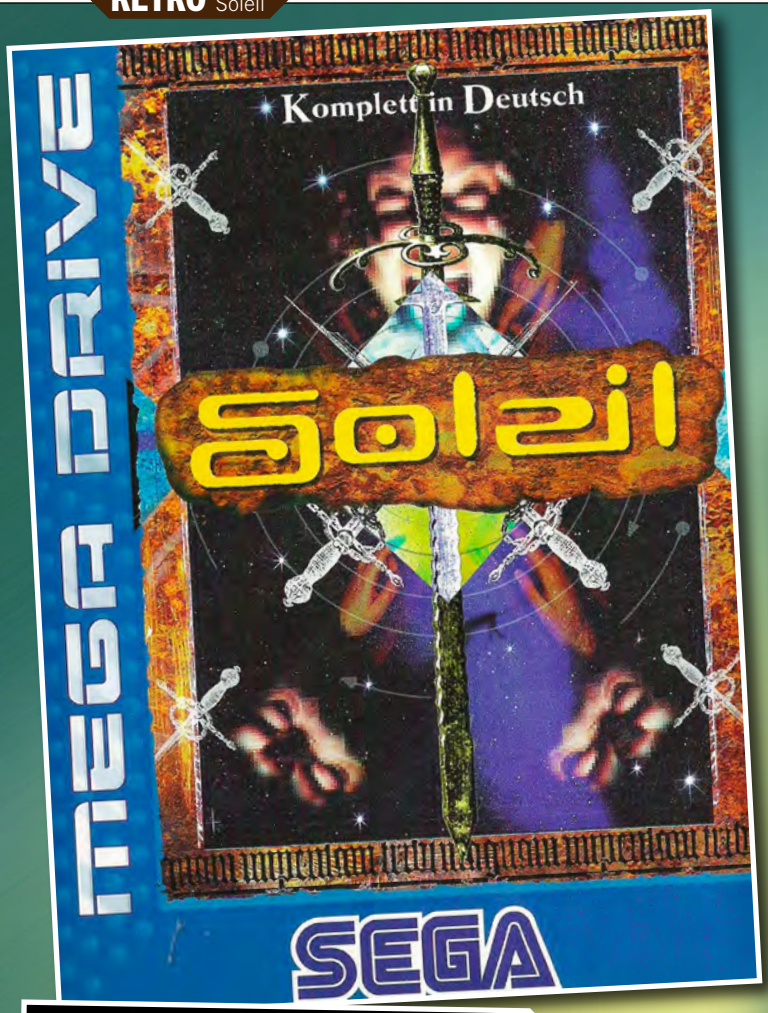
Sehr gut gefallen hat uns, dass *Cosmic Star Heroine* nie eure Zeit verschwendet, indem es einige sonst übliche, aber banale Mechanismen weglässt. In den Dungeons werdet ihr nie mit übertrieben vielen Gegnern konfrontiert, Zufallskämpfe gibt es nicht, Grinding ist nie nötig, nicht aktiv am Kampf teilnehmende Gruppenmitglieder erhalten ebenfalls die volle Erfahrung und nach jedem Kampf werden die Lebenspunkte eurer Helden direkt wieder aufgefüllt. Das sorgt für ein knackiges Rollenspiel-Erlebnis, das euch etwa 12 bis 14 Stunden beschäftigt. Die interessanteste Idee hatten die Entwickler bei den rundenbasierten Kämpfen: Fast alle Aktionsfähigkeiten, die Alyssa und ihre Mitstreiter beherrschen, können zunächst nur ein einziges Mal benutzt werden. Erst wenn eine Spielfigur für eine Runde in eine Abwehrhaltung geht, werden verbrauchte Skills wieder aufgefrischt. Dadurch könnt ihr nicht ständig eure liebste oder die stärkste Fähigkeit spammen und müsst stets abwägen, welche Aktion in dem Moment am sinnvollsten ist. Dazu kommt eine breite Auswahl an Spielfiguren mit verschiedenen Stärken und Schwächen (Hacker Dave ist beispielsweise spitze gegen robotische Gegner), die ihr jederzeit zwischen den Kämpfen auswechseln könnt. Erfahrene RPG-Spieler sollten allerdings auf einer der höheren Schwierigkeitsstufen spielen, da selbst die meisten Auseinandersetzungen mit Bossen auf Normal nicht der Rede wert sind.

Cosmic Star Heroine ist genau richtig für euch, wenn ihr Lust auf ein traditionelles 16-Bit-Rollenspiel mit wenig Leerlauf habt, das euch nicht allzu lange beschäftigt. **Viktor Eippert**

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Limited Run Games
Termin:	14. August 2018
Preis:	11,99 Euro
WERTUNG	7

An Schlüsselszenen der Handlung bekommt ihr ganz schick gemachte Anime-Zwischensequenzen zu Gesicht. Das sorgt für die richtige Stimmung in den Momenten.

Es lohnt sich, die zahlreichen NPCs in den Städten anzuquatschen, denn diese haben entweder nützliche Tipps oder witzig geschriebene, englische Dialoge parat.



SOLEIL

Anno dazumal als Segas *Zelda*-Killer gefeiert, ist *Soleil* mit fast 25 Jahren Abstand betrachtet vor allem eines: ziemlich schlecht gealtert.

Das größte Lob, das wir für *Soleil* übrig haben, zuerst: Es sieht fantastisch aus. Die Pixel-Grafik des Action-Adventures gehört mit zu den besten der 16-Bit-Ära und ist wirklich famos gealtert. Auch der Soundtrack überzeugt durch abwechslungsreiche und atmosphärische Klänge. So, nachdem das erledigt ist, die bittere Wahrheit: Der Rest des Spiels kann sich 2018 leider nicht mehr behaupten. Worum geht's in *Soleil*? Wir spielen einen frei von uns benennbaren Protagonisten, der als Neuritter im Fantasy-Reich Rafflesia für Recht und Ordnung sorgen soll, gerade angesichts der Tatsache, dass seit geraumer Zeit fiese Monster das Land heimsuchen. Weil irgendetwas schiefgehen muss, sieht sich unser Recke aber sehr schnell mit einem Fluch konfrontiert, aufgrund dessen er auf einmal nicht mehr mit Menschen kommunizieren kann. Glück im Unglück: Dafür versteht er sich nun darauf, mit Tieren zu reden, und macht es sich zur Aufgabe, den Fluch zu brechen und das Land vor den Monstern zu retten.

The Legend of Naja

So weit, so klassisch, auch wenn der Twist mit dem Sprachverlust recht interessant ist. Eine allzu spannende Geschichte ergibt sich aus dieser Prämisse aber auch nicht. Die richtigen Probleme, mit denen sich *Soleil* herumschlagen muss, betreffen aber das Gameplay. Die Anleihen bei *The Legend of Zelda: A Link to the Past* – das Nintendo-Abenteuer erschien 1991, *Soleil* 1994 – sind offensichtlich. Wir begeben uns mit Schwert bewaffnet durch eine isometrische Spielwelt, wo wir unter anderem kleine Dörfer, düstere Wälder und weite Felder erforschen. Regelmäßig müssen wir zudem in düstere Dungeons hinab, in denen es gilt, allerlei Rätsel zu lösen und am Ende einen Boss zu bezwingen. Anstelle einer zusammenhängenden Oberwelt wie in *Zelda* dient im Sega-Abenteuer eine relativ simpel aufgebaute Oberwelt-Map dazu, die verschiedenen Areale des Spiels anzusteuern. Zudem bekommt unser Protagonist im Verlauf seiner Reise nur relativ wenige Items spendiert. Statt-

Die Hintergrundgeschichte wird in einer stilvollen Eröffnungssequenz erzählt. Darin wird erklärt, dass auf einmal fiese Monster die Welt unsicher machen.

Wie es sich für einen Fantasy-Helden gehört, begibt sich unser Protagonist von einem kleinen, idyllischen Dörfchen aus hinaus in die abenteuerreiche Spielwelt.

Anstatt eine zusammenhängende Oberwelt à la *The Legend of Zelda* zu erforschen, begeben wir uns von einer Übersichtsmap aus zu den verschiedenen Gebieten des Spiels.

dessen schließen sich an vorgegebenen Punkten verschiedene Tiere seiner Sache an, von denen er eine Auswahl gleichzeitig „ausrüsten“ kann und die ihm dann besondere Fähigkeiten verleihen. Daraufhin kann der Held zum Beispiel schneller rennen oder Feinde kurzzeitig einfrieren, während er durch die Gebiete rennt. Eine interessante Idee, die im Grunde aber auch nicht anders funktioniert als normale Gegenstände und dafür sorgt, dass ständig nur dürftig animierte Tierchen hinter uns her schweben. Die Areale, durch die wir uns begeben, sind zudem überraschend linear aufgebaut, Backtracking ist nur relativ selten nötig. Trotzdem weiß man aufgrund der diffusen Spielführung oft nicht, was als Nächstes von einem verlangt wird. Nein, wir wollen kein Händchenhalten, aber die Aufgabenstellungen in *Soleil* sind viel zu kryptisch, wenn sie denn überhaupt vorhanden sind. Das gilt auch für manche versteckte optionale Items sowie Geld-Depots. Da müssen wir dann mehrere dutzend Male auf einem Zaunpfosten hüpfen, damit er verschwindet oder auf eine spezifische Holzlatte auf einer Brücke springen, worauf eine kletterbare Ranke erscheint, ohne dass einem der Weg zu diesen Secrets wirklich irgendwie sinnvoll kommuniziert wird. Zudem sehen die Gebiete einander zu oft zu ähnlich, das Leveldesign lässt zu wünschen übrig und auch die Dungeons könnnen nicht wirklich überzeugen.

Kampf-Krampf

Anstatt knackiger Rätsel und anderer interessanter Herausforderungen warten hier simpelste Kopfnüsse auf uns, während die Bosse zwar generell toll gestaltet sind, aber kaum Spaß machen. Vorhersehbare Angriffsmuster treffen auf unfaire Momente, in denen es fast unmöglich ist, einer Attacke auszuweichen. Das liegt nicht zuletzt auch daran, dass das Kampfsystem vermurkst wurde. Erstens existiert so gut wie kein Trefferfeedback, Gegner gehen durch unsere Attacken einfach hindurch. Zweitens ist die Kollisionsabfrage furchtbar, sodass uns Feinde oftmals treffen, ohne dass wir auch nur wirklich in ihrer Nähe waren. Das wird durch die etwas hakelige Steuerung unseres Heroen nicht besser gemacht. Man gewöhnt sich zwar daran, jedoch fehlt die Kontrolle, die etwa ein *A Link to the Past* so auszeichnet. Das wird spätestens in Geschicklichkeitsabschnitten offensichtlich, in denen präzise Hüpfer vorausgesetzt werden, die aber oft genug nicht genau so hinhauen, wie wir das eigentlich gerne hätten.

Relativ früh im Abenteuer wird unser Held von einer bösen Zauberin verhext, woraufhin er nicht mehr mit Menschen kommunizieren kann – dafür aber mit Tieren, die ihm über den Weg laufen.

Das Figurendesign der Bosse ist famos. Die Gefechte selbst laufen aber nach Schema F ab und aufgrund der ungenauen Steuerung sorgen sie ab und an für Frust.

Zehn Stunden mal acht

Immerhin, eine Sache macht *Soleil* spielerisch gut: Immer wieder erwarten uns Minispiele, etwa auf der Jagd nach unseren tierischen Kumpanen. Auch wenn wir uns hier ebenfalls eine etwas griffigere Steuerung gewünscht hätten, fallen diese Momente abwechslungsreich aus, sie sind kreativ und sorgen für Spaß. Zudem erwarten uns hier einige nette Easter Eggs, etwa ein Rennen, das wir gegen niemand Geringeren als Sonic the Hedgehog veranstalten müssen. Davon hätten wir gerne mehr gesehen – allerdings ist im Rahmen der kurzen Spielzeit halt nur ein gewisses Maß an Minigames möglich. Wo wir bei der Nintendo-Konkurrenz gerne mal dreißig oder vierzig Stunden in Hyrule verbringen können, ist bei *Soleil* nach etwa zehn Stunden Schicht im Schacht; und das, wenn wir alle optionalen Aufgaben im Spiel erledigt haben. Das ist insofern interessant, als die Macher auf der Rückseite der Spieleverpackung nicht weniger als „über 80 Stunden Spielspaß“ versprechen. Das kommt allerhöchstens dann hin, wenn man den Titel pausiert, übers Wochenende einen Kurzurlaub macht und anschließend weiterspielt.

Kein zeitloser Klassiker

Das klingt jetzt wie ein Totalverriss. Tatsächlich aber hat *Soleil* durchaus Elemente, die es auszeichen, auch abseits der Technik. Einige wenige Abschnitte machen Spaß, ein paar Rätsel sind kreativ und das Finale ist nicht uninteressant, sowohl erzählerisch als auch spielerisch. Allerdings stecken diese guten Momente in einem Abenteuer, dass so viel besser hätte sein können, als es ist und zu Recht fast in Vergessenheit geraten ist.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Sieht gut aus und hat nette Ideen in petto, wird aber von vielen Makeln geplagt“

Zu den Hochzeiten von SNES und Sega Mega Drive war es bei beiden Unternehmen Usus, sich vor allem dadurch zu definieren, dass man besser sei als der jeweils andere – und Sega als Zweitplatzierter am Konsolenmarkt ging da besonders aggressiv vor. Kein Wunder also, dass man *Soleil* als den ultimativen *Zelda*-Killer etablieren wollte. Nun, davon war das Spiel weit, weit entfernt. Klar, die Pixel-Grafik sieht super aus, aber das war es dann auch schon mit beeindruckenden Elementen. Die Spielführung ist wirr, die Steuerung hakelig, das Leveldesign lahm und die Kollisionsabfrage sowie das Trefferfeedback sind furchtbar. Das zeigt: Nicht alles, was zu 16-Bit-Zeiten als gut galt, besteht den Test der Zeit. Anstatt einmal *Soleil* spiele ich lieber noch fünf mal am Stück *The Legend of Zelda: A Link to the Past*.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 10/2003

92.000: So viele Besucher kamen vor 15 Jahren zur Games Convention, damals noch in Leipzig, worüber die Presse seinerzeit mit Erstaunen berichtete. Über 350.000 Menschen kommen heutzutage zur Gamescom, die mittlerweile in Köln stattfindet. In den letzten 15 Jahren ist die Messe ordentlich gewachsen, was? Obwohl die Gamescom damals für Nintendo noch nicht sonderlich wichtig war, glänzte die N-ZONE 10/2003 mit zahlreichen Vorschau- und Test-Titeln in der Ausgabe 10/2003. Einen vorausschauenden Blick wagte die Redaktion beispielsweise auf *Mario Kart Double Dash!!* (in einem Vorabtest), *Harvest Moon: A Wonderful Life*, *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*, *Need for Speed Underground*, *Sonic Heroes*, *Final Fantasy Tactics Advance* und *Mortal Kombat: Tournament Edition*. In der Test-Sektion waren unter anderem *Soul Calibur 2* (90), *WWE Wrestlemania XIX* (Mehrspieler: 83), *Madden NFL 2004* (90), *Final Fantasy Crystal Chronicles* (88), *Mario Golf: Toadstool Tour* (Mehrspieler: 85) und *Golden Sun: Die vergessene Epoche* (89) zu finden. In einer spannenden Reportage erfuhren die Leser vor 15 Jahren interessante Hintergründe zu den damals stockenden Gamecube-Verkäufen sowie der bis zum Herbst 2003 ausgesetzten Produktion der Konsole. Neben wie gewohnt jeder Menge Leserbeiträgen, Cheats und Codes und Teil 3 der Komplettlösung zu *Pokémon Rubin & Saphir* gab's im Hardware-Bereich unter anderem einen Test zum kuriosen MP3-Player-Modul für den GBA, der sich aber als schwache Konkurrenz zu den damals noch sündhaft teuren MP3-Playern herausstellte.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES (GC)

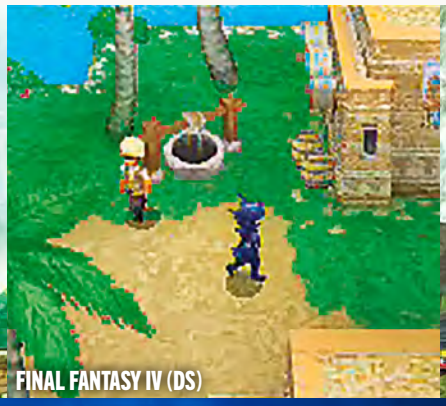
GOLDEN SUN: DIE VERGESSENE EPOCHE (GBA)

MARIO KART DOUBLE DASH!! (GC)

AUSGABE 10/2008

Vor zehn Jahren begrüßte die N-ZONE-Redaktion die Leser mit einigen Zeilen zum neuen Design des Magazins, das wurde nämlich zu großen Teilen neu gestaltet. Im Zuge dessen fand erstmals eine große, feste Retro-Rubrik Einzug ins Heft, die in Ausgabe 10/2008 ganze acht Seiten umfasste. Außerdem berichtete die Redaktion von der Games Convention 2008, die letztmalig in ihrer damals bekannten Form stattfand und insgesamt über 200.000 Besucher anlockte. Seit 2009 findet die Messe nämlich unter dem Namen Gamescom in Köln statt, so wie auch heuer. Nintendo war auf der Games Convention in Leipzig seinerzeit übrigens gar nicht vertreten, dafür zeigten zahlreiche andere Hersteller und Entwickler ihre Werke für Nintendo-Konsolen. Während der Vorschau-Bereich außer *FIFA 09* und *Sonic Unleashed* nicht so viel Interessantes bot, war die Test-Sektion hingegen reich gefüllt. Für die Wii konnte *De Blob* glänzen (Wertung: 87), ansonsten gab's aber nur Mittelmaß und mit *Tischfußball 2008* sogar einen absoluten Totalausfall (Einzelspieler-Wertung 9, Mehrspieler 13). Auf dem DS knackten dafür gleich drei Titel im Test-Bereich die 80er-Marke, nämlich *Final Fantasy IV* (87), *Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen* (85) sowie *Viva Piñata: Pocket Paradise* (85). Im Import-Test überzeugte *Wario Land: The Shake Dimension* (83). Spannend war für die Leser neben den üblichen Beiträgen aus der Community, Cheats und Codes sowie Hardware-Tests außerdem eine Reportage zum Spiele-Publisher Activision, der vor zehn Jahren einige bekannte Marken wie *Crash Bandicoot* und *Spyro* übernahm.

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION (Wii)


FINAL FANTASY IV (DS)

SONIC UNLEASHED (Wii)

AUSGABE 10/2013

Die N-ZONE vor fünf Jahren wies eine ungewöhnliche Besonderheit auf: Das Heft hatte ein Wendecover, hinter beiden alternativen Covern befand sich jeweils eine Vorschau zu zwei neuen Spielen. Für welche Games so ein Aufwand betrieben wurde? Nun, für die beiden Hauptspiele einer weltbekannten und extrem beliebten japanischen Spielserie auf dem Nintendo 3DS, die 2013 ihre Premiere auf dem Handheld mit dem dreidimensionalen Bildschirm feierte: *Pokémon X* und *Pokémon Y*! Weitere Vorschau-Berichte gab's unter anderem zum überraschend von Nintendo angekündigten und von der Redaktion in Windeseile ausprobierten Nintendo 2DS, dem Klempner-Hüpfspiel *Super Mario 3D World*, dem genialen Fun-Racer *Mario Kart 8*, der Adventure-Neuauflage *The Legend of Zelda : The Wind Waker HD*, *Sonic: Lost World* sowie *Batman: Arkham Origins*. Jede Menge Hit-Potenzial also vor fünf Jahren! In der Test-Sektion glänzten vor allem *Rayman Legends* (93) und *Splinter Cell: Blacklist* (83) für Wii U sowie *Etrian Odyssey IV: Legend of the Titan* (91) für 3DS. Auch Retro-Liebhaber kamen vor fünf Jahren mit der N-ZONE voll auf ihre Kosten, denn neben dem ersten Teil einer spannenden Retro-Reportage-Serie zu Nintendos Geschäft vor den Videospielen gab's Retro-Specials zu *Jurassic Park*, *Assassin's Creed* und natürlich die N-ZONE-Zeitreise. Und wie in jeder guten N-ZONE-Ausgabe durften auch in Heft 10/2013 natürlich Online-Tests, Tipps und Tricks (diesmal zu *Pikmin 3* sowie *Etrian Odyssey IV*), spannende Leser-Beiträge, die N-ZONE-Superliga und interessante Leserbriefe nicht fehlen.

RAYMAN LEGENDS (Wii U)

SUPER MARIO 3D WORLD (Wii U)

MARIO KART 8 (Wii U)

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

FORTNITE: TOLLES SPIEL?

***Fortnite* ist momentan in aller Munde. Mehr als 100 Millionen Spieler loggen sich mindestens einmal täglich ein und begeben sich auf die Jagd nach dem Epischen Sieg. Auch ich.**

Ach ja, *Fortnite*. Beziehungsweise der Battle-Royale-Modus von *Fortnite*: Im Juni pünktlich zur E3 kostenlos auf der Switch erschienen, habe ich mir das Game damals zu Arbeitszwecken mal ganz kurz angeschaut, um einfach nur zu wissen, worum es da geht und worüber ich eventuell mal rede (oder reden muss). Nachdem ich dann mehrfach ziemlich schnell gestorben bin und ich Shooter ohne Maus und Tastatur eigentlich grundsätzlich fürchterlich finde, hatte ich dann sehr schnell keinen Bock mehr und habe das Spiel eine ganze Weile nicht mehr angerührt. Irgendwann Mitte/Ende August habe ich *Fortnite* auf der Switch dann trotzdem noch mal eine zweite Chance gegeben und siehe da: Diesmal hat es mich enorm angefixt!

Jeden Tag ein anderes Spiel

Zwar ist man als Switch-Spieler Kontrahenten am PC ohne Frage unterlegen, Spaß bereitet *Fortnite* aber trotzdem enorm, auch mit Controller. Dieses Gefühl, seinen ersten Epischen Sieg einzufahren: Herrlich! Wenn man dann immer besser wird und die Epischen Siege regelmäßiger schafft: Fantastisch! Die harte Sucht-Phase war bei mir zwar nach eineinhalb Wochen wieder vorbei, seitdem spiele ich *Fortnite* aber fast jeden Tag zumindest abends ein bisschen. Dabei erprobe ich mich immer wieder in neuen Taktiken: Frontalangriff, defensiv aus dem Hinterhalt, mit oder ohne Bauen. Obendrein die ständig neuen Modi mit spezieller Aufgabenstellung: Gefühlt spielt sich *Fortnite* jeden Tag ein bisschen anders und genau dafür schätze ich das Spiel. Und ihr? Schreibt mir gerne eure Gedanken zum Thema *Fortnite* an johannes.gehrling@computec.de. Ich freue mich wie immer auf eure Zuschriften!

Euer Johannes

BRANDNEU

DER NINTENDO-PODCAST

Lukas und Johannes machen Podcast: Seit Kurzem erscheinen regelmäßig neue Folgen der beiden, in denen es um die spannende Nintendo-Welt geht!

Jeden Monat lest ihr hier im Heft viele spannende Artikel zu Nintendo-Konsolen, -Spielen und allem anderen, was es sonst noch so aus dem und rund um das Haus Big N zu berichten gibt. Toll wäre es da doch, auch was zu Nintendo zu hören – und dann am besten regelmäßig, oder? Richtig! Das dachten sich auch Lukas und Johannes und machten sich an die Arbeit, einen speziell auf Nintendo bezogenen Podcast ins Leben zu rufen. Dabei geht es um aktuelle, zukünftige und natürlich (Retro!) auch um vergangene Spiele sowie Konsolen, interessante Ereignisse, Neuigkeiten und vieles, vieles mehr. Gelegentlich erwarten euch auch Episoden mit einem Spezialthema oder interessanten Gästen aus der Spielebranche. Alle bisherigen und zukünftigen Episoden findet ihr per RSS-Feed in allen Podcast-Apps eurer Wahl, auf iTunes sowie unter folgendem Link: https://goo.gl/hMfM9S. Viel Spaß beim Hören!

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Vielen Dank für die Teilnahme, liebe Künstler und herzlichen Glückwunsch zum Gewinn, Anton! Der Platz ist diesmal rar, die restlichen Werke dieses Monats werden in der nächsten Ausgabe abgedruckt – sonst müssten wir die Bilder so stark schrumpfen, dass man sie gar nicht ausgiebig bewundern kann. Das Thema für nächsten Monat: tierische Videospielfreunde. Der Preis? Das ist dieses Mal eine Überraschung! Einsendeschluss ist der 30. September. Schickt die Werke an katharina.reuss@computec.de. Viel Erfolg!

Anton Hecht

Paul Burkhardt

Vanessa Schneller

Chiana Demontis

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Wow, lediglich acht (!) korrekte Einsendungen erreichten uns diesmal bis zur Deadline. Das sind nicht nur die wenigsten Teilnehmer und die wenigsten richtigen Treffer, sondern vermutlich auch allgemein mit die wenigsten Einsendungen seit Beginn des N-ZONE-Cover-Ratens! Ob es daran lag, dass wir dieses Mal ein Spiel suchten, das zwar von einem bekannten und beliebten Entwickler stammt, der unter Nintendo-Fans bei den meisten einen ganz besonderen Platz im Herzen hat, dessen Nachfolger aber weitaus mehr Berühmtheit erlangte? Ahnt ihr schon, um welches Spiel es ging? Vermutlich ja, denn das Cover ist ja neben diesem Text zu sehen: *Conker's Pocket Tales*! Im Juni 1999 erschien das kinderfreundliche Adventure in Europa und den USA, in Japan übrigens nicht. Als dann 2001 *Conker's Bad Fur Day* für das Nintendo 64 erschien, war es mit der Kinderfreundlichkeit vorbei und Conker zum pöbelnden Trunkenbold mutiert, dessen Abenteuer mehr oder minder Kultstatus in der Spielewelt erreichte. Unter allen korrekten Einsendungen wurde **Liane Poost** von uns als glückliche Gewinnerin per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme!

Welches Spiel bringt Bowser zur Verzweiflung?

Neben **Liane** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Wadim Paul, Andi Hammerl, Matthias Scholz, Michael Hördt, Amir-Oliver Tabba, René Fischermann und Larissa Dossow.**

Schickt uns eure Antwort bis zum **30. September 2018** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 09/2018 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Wie jeden Monat durften wir uns auch diesmal über eine besonders spitzfindige Leserschaft freuen, die unser Heft sehr aufmerksam las und uns auf viele kleine Fehler aufmerksam machte. Den ersten hat allerdings niemand von euch entdeckt, sondern wir selbst: Beim Heftinhalt auf den Seiten 4 und 5 haben wir nämlich angegeben, dass sich die Tests zu den beiden *Mega Man*-Spielen für die Switch auf den Seiten 48 und 49 befinden würden, sind sie tatsächlich doch auf Seite 51 sowie 52 zu finden. Asche auf unser verwirrtes Haupt!

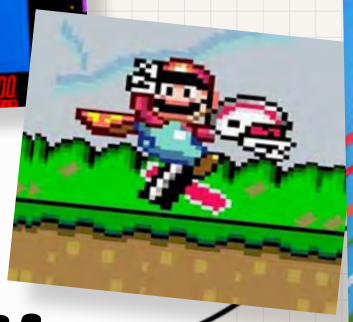
• Einen kleinen Doppler findet ihr auf Seite 14 bei unserem großen Special zu den 25 unvergesslichsten Zelda-Momenten. Im Kasten zu *The Legend of Zelda: Link's Awakening* oben links auf der Seite hat sich der Fehlerteufel eingeschlichen. Dort steht nämlich „auf einmal mussten wir uns uns in einem […]". Entdeckt hat das Ganze Leser Stefan Roock, dir vielen Dank für deine Aufmerksamkeit!

• Nächster Tatort: Most Wanted & Charts auf Seite 23. Bei *Yoshi für Switch* steht dort als Release-Termin doch tatsächlich der 13. Juli 2018. Das Spiel wäre laut dieser Angabe also bereits erschienen! Das ist natürlich totaler Quatsch, denn bisher wissen wir noch gar nichts Genaues zur Veröffentlichung des Knuddelsaurier-Hüpfspiels für die Hybrid-Konsole. Diesen Fehler haben gleich drei aufmerksame Leser entdeckt und mitgeteilt: Tobis Förster, Jennifer Drebing sowie Andreas Strobelt. Lieben Dank euch dreien!

• Auch im Retro-Artikel zum Nintendo-64-Spiel *Pokémon Snap* hat sich ein Fehler versteckt. Auf Seite 81 heißt es dort beim Bild von Mew, dieses wäre im Bonus-Level „Regenbogen-Wolke" zu finden. Das ist an sich schon richtig, allerdings stimmt der deutsche Name des Levels so nicht. Ins Deutsche wurde der Name nämlich etwas frei mit „Farben-Wolke" übersetzt. Herzlichen Dank für diesen Hinweis, lieber Michael Hördt!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Diesmal wurde Viktor die Ehre zuteil, sich mit der Bockmist-Mütze ablichten zu lassen.



Hach ja, damals…

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

JOHANNES: Wohlgeschätzte Leser dieser wunderschönen Nostalgie-Rubrik: Herzlich willkommen zu einer weiteren Ausgabe von „Hach ja, damals …", der Community-Ecke, bei der die 80er wieder aufleben und die 90er ein Revival feiern. Auch in diesem Monat haben mich wieder sehr interessante Beiträge erreicht, die ich im Folgenden gerne mit euch teilen möchte. Zunächst möchte ich euer Augenmerk aber auf die nun beginnende Jahreszeit lenken, die meiner Meinung nach am besten zu Retro und Nostalgie passt: den Herbst. Findet ihr nicht auch? Wenn es draußen wieder ungemütlicher, kühler, windiger und regnerischer wird, drinnen in der Wohnung dafür aber umso gemütlicher, kuscheliger, angenehmer, wärmer, dann machen Spiele nicht nur (noch) mehr Spaß als im Hochsommer, sondern dann fühlt sich das Schwelgen in seligen Retro-Erinnerungen noch passender an als bei 37 Grad im Schatten und täglich 16 Stunden Sonnenschein. Oder? Schreibt mir gerne an johannes.gehrling@computec.de, wie ihr zu diesem Thema steht und ob ihr vielleicht auch bestimmte Jahreszeiten oder andere Zeiträume besonders stark mit Retro und Nostalgie in Verbindung bringt. Doch nun wollen wir uns den beiden wunderbaren Beiträgen dieses Monats widmen, die sich einmal um *Super Mario World* für SNES und einmal um *Super Mario Bros. 2* für NES drehen. Bühne frei für Eike und Sandy!

Ahoi, liebes N-ZONE-Team sowie Mitleser und Johannes!
Mein Name ist Eike Schiejok, ich bin inzwischen wesentlich zu alt und N-ZONE-Leser seit der ersten Ausgabe. Nach wie vor bin ich entzückt, Abonnent zu sein, da es einfach immer noch schöner ist, euer Magazin in der Hand zu halten anstatt nur am Smartphone rumzuhängen (und das sage ich als Graphic Designer, verschollen in der Welt der Digitalisierung). Nun denn, die Kategorie „Hach ja, damals …" zählt definitiv zu meinen Lieblingsrubriken der letzten Ausgaben, also bitte für die nächste lange Zeit nichts daran ändern. ;-)
Es ist tatsächlich verrückt, wie einige Geschichten bei einem selbst teilweise fast identisch abliefen mit denselben Games. Dadurch merkt man einfach, dass der gewisse Zauber der Nintendo-Welt tatsächlich existiert. Bisher war ich stummer Leser, aber der kürzlich erschienene *Pokémon*-Flashback von meinem Freund Andi Hammerl hat mich dann doch überzeugt, aktiv zu werden!

Fangen wir also an! Eine Geschichte voller Grauen und Mysterien, aber dennoch eine der intensivsten Nintendo-Erinnerungen der frühen Kindheit: Wir schreiben das Jahr 1993, im zarten Alter von sieben Jahren, Angehöriger der zweiten Grundschulklasse, war Nintendo selbstverständlich schon der Shit auf dem Schulhof. Dinosaurier, Teenage Mutant Ninja Turtles oder Super Mario, Alternativen waren ausgeschlossen (Hat sich da heute was daran geändert? Nee, ich denke nicht!). So war ich, wie wohl viele andere zu der Zeit, täglich in *Super Mario World* vertieft. Es war das erste Game für mich, welches scheinbar endlos viele Geheimnisse und Alternativrouten beinhaltete und ein Stil, welcher für mich bis heute ein wichtiger Indikator in Videospielen ist. Man erinnere sich nur einmal daran, plötzlich die Sternenstraße zu entdecken, selten war man so begeistert von einem Videospielmoment. Um auf dem gleichen Niveau wie meine Klassenkameraden zu bleiben, habe ich also Monate in diesem Spiel verbracht … bis Folgendes geschah! Eines späteren Abends, allein zu Haus, die Eltern auswärts auf einen Turniertanz. Zu dieser Zeit gab es eine Einbruchwelle in unserer Straße. Da ich meinen treuen Schäferhund schlafend neben mir hatte, war mir dieser Fakt jedoch ziemlich egal. Wie fast täglich habe ich *Kirby's Ghost Trap* durchgespielt und mich anschließend an *Super Mario World* und den bis dato hundert verschollenen Secrets versucht. Die Stunden vergingen, es war weit nach Mitternacht. Zunehmend vernahm ich Kratz- und Klopfgeräusche aus Wohnzimmer und Flur. Somit vertiefte ich mich stärker in die Donutebenen. Doch es nahm kein Ende, der Hund war am Schlafen, die Geräusche häuften sich. Eine Situation, die für ein Kind wohl wesentlich unangenehmer ist als im Erwachsenenalter. Irgendwann wurden diese Geräusche so penetrant, dass ich das Spiel unterbrechen musste. Ich ging durch die Zimmer, fand aber nichts. Da ich die Geräusche nicht ausfindig machen konnte, ging es mit unserem Lieblingsklempner weiter. Inzwischen war ich im Forest of Illusion 3, ein Level mit einer wirklich bösen Alternativroute und plötzlich verabschiedete sich mein Verstand vollends. Ich reite mit Yoshi auf einen Football-Chuck zu, erledige diesen und Yoshi ist passé. Stattdessen sitze ich auf dem plötzlich pinken Chuck, habe das gleiche Moveset wie Yoshi und kann statt der Zunge nun Hämmer benutzen! Unfassbar, ich wuss-

te nicht, was los war, ich wollte es unbedingt aufzeichnen … aber ich spreche von einer Zeit, in der es noch nicht einmal das öffentliche Internet gab. Und dann überschlugen sich die Ereignisse: die Geräusche im Haus wurden immer lauter, Geklopfe am Fenster, eine knallende Tür. Ich drücke panisch auf Pause und will weglaufen. Plötzlich rennen drei riesige Ratten auf mich zu, ich laufe vorbei, die Wohnzimmertür springt auf … aber es sind meine Eltern, das Tanzturnier ist vorbei und es ist bereits früh am Morgen. Aber Ratten … wieso Ratten?

Fazit: Unsere Puffotter hatte keine Lust auf ihr Essen, sodass dieses genug Zeit hatte, zu entkommen, stattdessen durfte ich mich weiter an dem Gestöhne dieses komischen Reptils erfreuen. Eine halbe Stunde später hatte sich die Anspannung der letzten Stunden komplett gelöst, ich wollte mich also weiter mit dem Phänomen Football-Yoshi beschäftigen, aber was ist? Die Konsole ist im Pause-Screen eingefroren. Kein Football-Yoshi zu sehen, keine Chance, mit der Polaroidkamera einen Beweis festzuhalten. Zehn Jahre später: Dieses Phänomen hat mich immer wieder beschäftigt, aber mir ist nie mehr etwas Vergleichbares passiert. Über die vielen Jahre wurde ich stets als Verrückter abgestempelt, niemand wollte mir meine Geschichte glauben. Inzwischen war ich aber 17 und mit meinem ersten Standcomputer wild im jungen Internet unterwegs. Und dann finde ich tatsächlich den Beweis, dass ich nicht zehn Jahre lang einem Absurdum nachgegangen bin: einen Screenshot, welcher den Football-Yoshi zeigt! Dieses Bild habe ich bis heute auf jedem meiner Handys, somit bekommt es auch ihr, um es zusammen mit diesem Artikel abzubilden. Vielleicht war das nun eine recht ausschweifende Geschichte, aber mich würde es interessieren, wer dieses Geheimnis in *Super Mario World* auch entdeckt hat! Kurz und knapp sage ich nun Tschö und hinterlasse liebe Grüße an euch und besonders auch Andi Hammerl!

Eike Schiejok

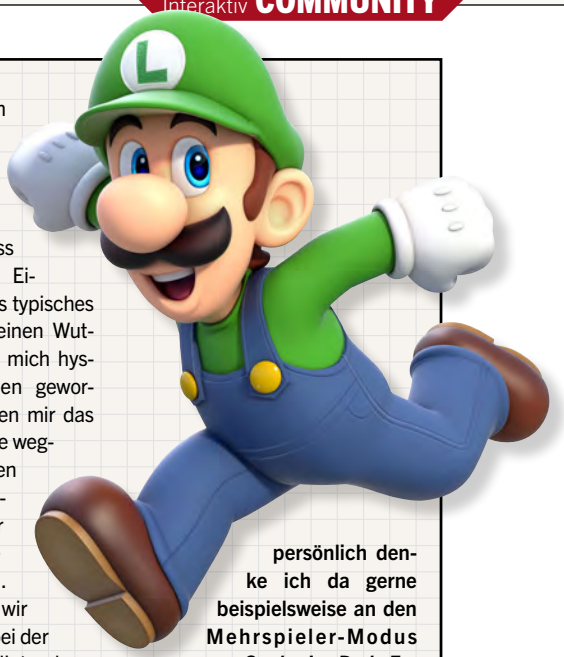
JOHANNES: Mensch Eike, eine spannende Geschichte hast du da mit uns geteilt! Beim Lesen deines Textes konnte ich die Anspannung jener Nacht gut spüren und nachvollziehen, was wohl ganz klar für deine Zeilen spricht. Ich bin zwar ein paar Jahre jünger als du (auch wenn du um dein Alter am Anfang ein Geheimnis machst, gibst du es kurz darauf doch preis, denn du schreibst, dass du 1993 sieben Jahre alt warst … ;-D), habe in den 90ern und darüber hinaus aber auch extrem viel Zeit mit *Super Mario World* verbracht – bis heute auch eines meiner liebsten Spiele. Um deine Frage zumindest für meinen Teil zu beantworten: Ich habe den Football-Yoshi meines Wissens nach nicht entdeckt. Da ich *Super Mario World* allerdings schon im zarten Alter von vier Jahren und in den Jahren danach am intensivsten gespielt habe, kann ich es auch einfach nicht wahrgenommen oder schlichtweg vergessen haben. Spannend in jedem Fall, davon zu lesen! Gerne möchte ich den Ball an dieser Stelle an Leser weitergeben: Schreibt mir an johannes.gehrling@computec.de gerne, ob ihr den Football-Yoshi entdeckt oder wie ihr *Super Mario World* seinerzeit erlebt habt und was ihr sonst noch Spannendes, Schönes, Interessantes aus der wunderschönen Welt der Games-Nostalgie zu berichten habt. Danke dir, Eike, für deinen schönen Beitrag!

Lieber Hannes,
auch ich habe eine schöne, nostalgische Erinnerung zu einem Nintendo-Spiel beziehungsweise auch zu einem Charakter mit euch zu teilen. Genauer gesagt handelt es sich hierbei um Birdo aus *Super Mario Bros. 2*. Eigentlich war es für mich erst Liebe auf dem zweiten Blick. Mit strahlenden Augen stand ich als kleines Mädchen im Kaufhaus vor der Nintendo-Vitrine. Endlich war mein Taschengeld zusammengespart und ich konnte mir ein neues NES-Spiel kaufen. Meine Wahl fiel auf *Super Mario Bros 2*. Ich habe mich wie eine Königin gefühlt, als ich den Titel endlich in die Konsole eingelegt habe und mich in die Welten von Subcon stürzen konnte, doch was ist dann passiert??

Ich habe aus irgendwelchen Gründen nicht kapiert, dass ich Birdo mit seinen Eiern abwerfen muss. Als typisches Kind habe ich dann einen Wutanfall bekommen und mich hysterisch auf den Boden geworfen. Meine Eltern haben mir das Spiel dann für drei Tage weggenommen und haben nachts, wenn ich geschlafen habe, selber heimlich versucht die Lösung zu finden … Anschließend haben wir dann zum ersten Mal bei der Spiele-Hotline von Nintendo angerufen. Dieses Erlebnis ist mir so in Erinnerung geblieben, dass ich seitdem Birdo liebe. Noch heute erinnern wir uns alle gerne an diese Momente zurück und lachen darüber. Ich hoffe, meine Reise in die Vergangenheit hat euch gefallen! Liebe Grüße,

Sandy Frobieter

JOHANNES: Liebe Sandy, eine schöne kleine Geschichte hast du da zu erzählen; sehr interessant! Solche kleinen Erinnerungen sind es doch, die uns allen zuhauf ein Leben lang im Kopf bleiben, oder? Wenn du dich mit deiner Familie zusammen daran erinnerst und darüber lachst, dann tritt dabei wahrscheinlich weitestgehend in der Hintergrund, dass im Zentrum des Ganzen ein Nintendo-Spiel steht, geht es bei der Erinnerung doch in erster Linie um deinen damaligen Anfall und die Neugier deiner Eltern bei Nacht. Ich finde, ab und zu kann man sich ruhig mal bewusst machen, dass Dreh- und Angelpunkt solcher Geschichten gerne mal ein Spiel ist. Wärst du ohne *Super Mario Bros. 2* so ausgerastet? Hätten deine Eltern nachts heimlich versucht, zu lösen, woran du so verzweifelt bist? Nein, wahrscheinlich nicht. Auch dafür kann und sollte man Videospiele wertschätzen, schaffen sie doch tolle Erinnerungen und Erlebnisse ganz abseits der eigentlichen Spielwelt. Für mich persönlich denke ich da gerne beispielsweise an den Mehrspieler-Modus von *Conker's Bad Fur Day* zusammen mit meinem damals besten Kumpel und meinem Bruder zurück oder an *Super Smash Bros.* Aber nicht immer müssen die Erinnerungen so weit zurückreichen: 2015 habe ich mit einem guten Freund einen wunderbaren Tag verbracht, als wir kooperativ beziehungsweise abwechselnd *Blast Corps* für das Nintendo 64 durchspielten. Auch abseits vom Spiel hatten wir an diesem Tag viel Spaß, jede Menge Unsinn getrieben und wenn mich nicht alles täuscht, haben wir auch Pizza bestellt und sind dann später am Abend noch in die Altstadt etwas trinken gegangen. In diesem Fall kann auch 2015 mal Retro sein, oder nicht? Immerhin verbrachten wir den Tag mit einem Retro-Game. In diesem Sinne: Lasst Videospiele weiterhin schöne Erinnerungen schaffen! Besonders Nintendo-Spiele eignen sich dafür ganz hervorragend, legen sie doch oftmals einen Fokus auf das lokale Mehrspieler-Erlebnis.



Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser doch daran teilhaben! Schickt mir einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de und findet euren Beitrag in einer der nächsten Ausgaben! Der Einsendeschluss für die nächste Ausgabe ist der 30. September 2018.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unser Leser Ralf Simon sammelt leidenschaftlich gerne Games in der Handelsversion, allein für die Switch weist seine Sammlung schon über 75 Spiele auf. Wow!

RETAIL-SAMMLER

Liebe N-ZONE-Redaktion,
mein Name ist Ralf Simon und ich bin nicht nur leidenschaftlicher Zocker, sondern auch Retail-Sammler. Meine Switch-Sammlung ist in dieser Hinsicht schon auf beeindruckende Größe gewachsen. So feiere ich alle 25 Spiele für eine Konsole ein kleines Jubiläum. Wie auch dieses Mal, als mit *Shining Resonance Refrain* der Retail-Titel Nr. 75 in meine Switch-Sammlung gewandert ist. Das ist für mich auch immer die Zeit, mir Gedanken über die Konsole und meine bisherigen Spiele zu machen. Was die Switch selbst betrifft, muss ich sagen, dass ich bis jetzt nur sehr wenige Probleme mit ihr hatte, nur der linke Joy-Con war schon zweimal zur Reparatur. Nichtsdestotrotz bin ich immer noch von der Qualität überzeugt und meine Switch ist seit dem Release tatsächlich meine meistgenutzte Konsole. Ich finde es immer noch absolut super, dass ich zu Hause meine Spiele auf dem Fernseher spielen kann und nebenbei auch noch unterwegs in den Pausen auf der Arbeit. Was ich auch sehr gut finde ist, dass man die Spiele nicht beenden muss, wenn man keine Zeit mehr hat, sondern man schlichtweg auf Standby gehen und später direkt dort weitermachen kann, wo man aufgehört hat. Mit den Spielen, die bisher als Retail-Versionen im Handel erschienen sind, bin ich insgesamt sehr zufrieden. Allerdings muss ich sagen, finde ich es etwas schade, dass bisher der gefühlt größere Teil der Spiele Remakes oder Ports sind. Auch wenn es gute Spiele wie *L.A. Noire*, *Bayonetta*, *Rayman Legends* etc. sind, fehlen mir immer noch die großen Serien auf der Switch wie *Assassin's Creed*, *Call of Duty*, *Grand Theft Auto* … Und ja, ich höre schon wieder die Rufe: „Dafür reicht die Leistung der Switch nicht!“ Dazu muss ich sagen: Warum schafft es Bethesda, große Titel wie *Doom*, *Skyrim* und *Wolfenstein 2* auf die Switch zu bringen, wenn die doch angeblich so wenig Leistung hat?

Ich habe bei diesen Spielen auch den direkten Vergleich, da ich sie zusätzlich auch auf einer anderen Konsole habe und ich finde die Umsetzung von Bethesda perfekt. Was mir persönlich jedoch als Sammler momentan etwas sauer aufstößt (weiß nicht wie ich es anders ausdrücken soll) , ist der „Teufelskreis eShop“. Es gibt viele gute Spiele im eShop, die es wert sind, als Retail-Version veröffentlicht zu werden, aber das Problem ist, die Spiele werden erst veröffentlicht, wenn sie sich gut verkaufen, dazu müsste man die Spiele eben kaufen, wovon ich mittlerweile aber absehe, weil ich die Spiele nicht doppelt kaufe und sie für die Sammlung physisch klar bevorzuge.

Aber zurück zu meiner Retail-Sammlung. Meine persönlichen Highlights auf der Switch sind: *Lego City Undercover*, ich liebe einfach diesen *Lego*-Humor und die vielen Nebenaufgaben, bis alles komplett ist. *Mario & Rabbids Kingdom Battle*, Strategie und absolut durchgeknallter Humor, einfach genial. *Owlboy*, eine traurige, aber sehr schöne Geschichte. *Snipperclips Plus*, ein außergewöhnliches Puzzle-Spiel. *Steamworld Dig 2*, ich hätte nicht gedacht, dass mich Graben so lange fesseln kann. *Xenoblade Chronicles 2*, wieder eine sehr schöne Story, die mindestens genauso fesselt wie die ersten beiden Teile. *Zelda: Breath of the Wild*, für mich ein sehr gutes Spiel, allerdings habe ich zwei Kritikpunkte. Zum einen, die Dungeons (Titanen) fand ich etwas klein und zum anderen, die Krogs, sorry, aber was zu viel ist, ist zu viel, die Hälfte oder ein Viertel der Krogs hätte es auch getan. Natürlich gibt es nicht nur super Spiele, deswegen möchte ich auch einmal erwähnen, welche mir nicht so gut gefallen. *1-2-Switch*, nette Mini-Spielesammlung, die für mich aber leider nicht mehr als eine Technik-Demo für die Funktionen der Switch ist. *Has-Been Heroes*, für mich einfach zu hektisch und monoton und den Hype, den es gab, nicht wert. Mein Fazit zur Switch: Für mich eine perfekte Konsole, die ihren erfolgreichen Weg weiter gehen wird und es warten noch viele grandiose Spiele auf uns: Ich denke da an Ankündigungen wie *Pokémon* oder *Metroid Prime 4*, welche mich wirklich zuversichtlich in die Zukunft sehen lassen. Und noch in eigener Sache: Wer möchte, kann gerne mit mir über Spiele diskutieren in der Facebook-Gruppe „Switch ‚Miiverse‘ (Germany)“. Hierbei würde mich auch interessieren, wie viele Spiele jeder so durchschnittlich bisher für die Switch besitzt, gerade im Vergleich zu meiner eigenen Retail-Sammlung. Viele Grüße an die Redaktion und Leser,

Ralf Simon

N-ZONE: Lieber Ralf, vielen herzlichen Dank für deinen ausführlichen Beitrag und den hübschen Schnappschuss deiner Switch-Retail-Sammlung! Wir können viele deiner angesprochenen Punkte bezüglich der Konsole sehr gut nachvollziehen und sehen vieles sogar ganz genauso. Bethesda geht tatsächlich mit sehr gutem Beispiel voran und zeigt, dass auch aktuelle AAA-Titel auf der Switch laufen

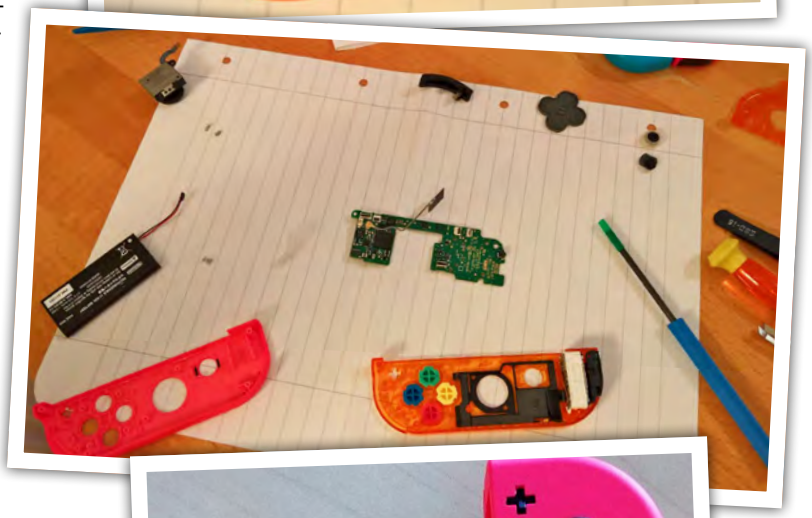
können, wenn man die Spiele ordentlich portiert. Die Ankündigung von *Doom Eternal* beweist das zum wiederholten Male. Besonders Johannes träumt schon länger von *GTA 5* für die Switch … nun ja, mal schauen. Beeindruckend auf jeden Fall, dass deine Retail-Sammlung für die Switch schon jetzt so groß ist. Weiter so! :-)

SWITCH-MODDING

Liebe N-ZONE-Redaktion!

Joy-Cons reparieren? Warum? Und wie kam ich dazu? Diese Fragen möchte ich in diesem Beitrag beantworten und bin gespannt, wie ihr meine Ideen findet. Der Anfang ist besonders spannend: Vor einiger Zeit spielte ich fröhlich auf meiner Nintendo Switch *Hyrule Warriors – Definitive Edition*. Okay, ich muss zugegeben, es war erst vor ein paar Monaten. Mein Pro Controller funktionierte wunderbar – bis ich bemerkte, dass der Joystick zum Bewegen der Figur manchmal nicht reagierte. Ich rief das Menü zur Überprüfung der Controlsticks auf und stellte fest, dass es tatsächlich ein Problem gab. Meine Miene muss zu dem Zeitpunkt schon richtig finster gewesen sein. Ich legte den Pro Controller zur Seite und spielte mit meinen Joy-Cons weiter. Meine Miene hellte sich merklich auf.

In den kommenden Tagen schaute ich meinen Pro Controller immer wieder argwöhnisch an. Nun, ich hatte die Hoffnung noch nicht aufgegeben und so probierte ich den Controller erneut aus. Klar war aber: Ein solches Problem löst sich nicht in Luft auf. Ich suchte nach Lösungen im Netz und tatsächlich gab es eine, die ohne Ersatzteile auskam. Ich müsste dafür den Controller öffnen und an einer bestimmten Stelle ein Stück durchsichtiges Klebeband anbringen. Richtig glauben konnte ich das nicht, aber einen Versuch erschien es mir wert, da es für mich keine Option war, den Controller nur noch nett anzuschauen. Ich hatte tatsächlich auch das Werkzeug da, weil ich mein Switch-Dock schon einmal umgebaut hatte in eine Mini-Version. Ich machte demnach alles so wie beschrieben – und war begeistert. Der Controller lief wieder bombastisch gut. Und nachdem dann kurze Zeit später mein rechter Joy-Con Verbindungsprobleme und sogenanntes Ghosting (Bewegung, obwohl Joystick nicht berührt wird) hatte, war ich sofort Feuer und Flamme. Ich suchte auf eBay nach Ersatzteilen und war begeistert, was es alles gab. So bestellte ich eine ganze Menge. Von Ersatzgehäusen in



N-ZONE-Leser Toni Mierisch kam durch einen defekten Joy-Con zum Switch-Modding und ist mittlerweile ein begeisterter Bastler geworden.

Unser Leser Laurenz Hölzl ist aur der Suche nach *Pokémon Soulsilver* oder *Heartgold*. Könnt ihr im helfen? Er möchte gerne tauschen oder auch bezahlen.

verschiedenen Farben, Ersatz-Joysticks, Ersatzteilen für die ZL/ZR-Tasten, Ersatz-Vibrationsmotoren bis hin zu bunten Tasten (die gefallen mir übrigens am besten).

Nachdem ich dann meine Joy-Cons umgebaut hatte und daran einen Heidenspaß entwickelte, wollte ich das auch für andere Spieler machen, da ich mir sicher war, dass auch die vielleicht Probleme haben oder einfach nur gerne individuelle Alternativen hätten. Denn ich liebe die Idee der Joy-Cons. Sie sind austauschbar, in verschiedenen Farben erhältlich, anpassbar, teilbar und wenn sie wirklich mal defekt sind, ist nicht gleich die gesamte Konsole kaputt. Es war von Nintendo auch einfach unglaublich clever: Man bringt einfach Spezial-Editionen der Joy-Cons heraus, anstatt immer neue Versionen der gesamten Switch zu veröffentlichen – so wie beim 3DS. Effekt: Joy-Cons sind schneller gekauft als eine komplett neue Konsole. Einfach clever. Solltet ihr auch einmal Probleme haben mit euren Joy-Cons oder an diesem Angebot zur Umgestaltung interessiert sein, dann zögert nicht, mich zu kontaktieren. Schaut auch gerne auf meiner neuen Facebook-Seite vorbei, auf der ich Projekte und fertiggestellte Reparaturen präsentiere: goo.gl/oy8HLX Vielen Dank für das Lesen dieses Beitrags und schreibt mir auch gerne eure Meinung zum Namen meiner Facebook-Seite. Dieser fiel mir spontan ein und ließe sich je nach Namensvorschlag noch ändern. Viele Grüße und macht weiter so,

Toni Mierisch

N-ZONE: Hey Toni! Wir danken dir vielmals für deinen Beitrag und die Fotos. :-) Nach einer kurzen Durchschau deiner Facebook-Seite, zusammen mit den von dir mitgeschickten Bildern und deinem Text, sind wir regelrecht begeistert von dem, was du da tust. Johannes hat sich in Form von klebbaren Skins ja auch schon Mal aktiv mit der Materie Switch-Modding auseinander gesetzt und ist sehr versucht, ein paar seiner Joy-Cons von dir umbauen zu lassen. Wenn das mal nicht für deine Fähigkeiten in diesem Bereich spricht, was? ;-)

SPIEL GESUCHT

Hi Johannes,
heute lasse ich die Lobrede mal außen vor, denn ich glaube, ihr wisst, dass ihr die Besten seid. ;-)

Folgendes: Ich habe mein Cartridge von *Pokémon Soulsilver* verloren. Deshalb dachte ich, dass ihr vielleicht eine „Anzeige“ in die nächste N-ZONE packen könntet. Mir ist eigentlich egal, ob *Heartgold* oder *Soulsilver*; Hauptsache, es funktioniert. Ich wäre bereit, das Spiel gegen ein anderes zu tauschen oder stattdessen auch 25 bis 30 Euro dafür zu bezahlen. Danke im Voraus! Liebe Grüße,

Laurenz Hölzl

JOHANNES: Grüß dich, Laurenz. Ohne viele umschweifende Worte: Gesagt, getan, dein Brief ist an dieser Stelle in den Leserbriefen vom neuen Heft gelandet. An alle Leser: Solltet ihr mit Laurenz in Kontakt treten wollen bezüglich *Pokémon Heartgold* oder *Soulsilver*, schreibt dazu einfach eine E-Mail mit dem Betreff „Soulsilver“ an johannes.gehrling@computec.de. Ich gebe euch dann den Kontakt zu Laurenz, sodass ihr alles Weitere zusammen klären könnt.

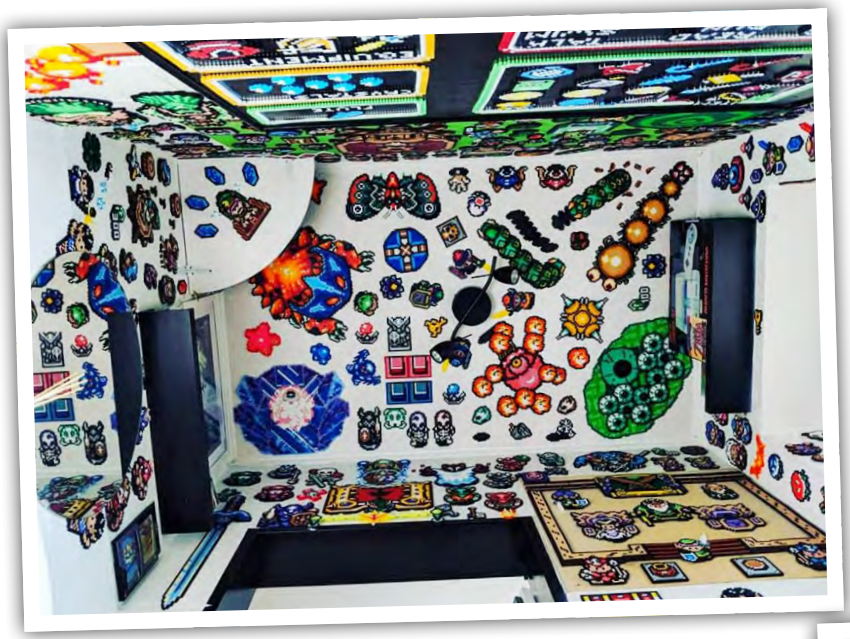
REPORTAGEN

Hallo Johannes,
ich habe dir schon mal geschrieben, ich glaube aber, dass ich einen Fehler in der E-Mail-Adresse drin hatte und sie deswegen wohl nicht angekommen ist. Jedenfalls zeigt mir mein E-Mail-Programm die Adresse einmal richtig und einmal falsch an, deswegen bin ich mir nicht ganz sicher. Egal, ich schicke den Inhalt einfach noch mal. Ich hatte auch noch was als Bockmist-des-Monats-Beitrag, aber da die Ausgabe jetzt schon längst nicht mehr aktuell ist, lass ich das jetzt einfach mal weg.

Ein großes Lob von mir gibt's für die tollen Reportagen, die ihr macht. Die Themen sind immer sehr interessant und aufschlussreich. Ich würde sogar vorschlagen, diese Specials prominenter auf dem Heft-Cover zu bewerben. Ich kann mir nämlich vorstellen, dass die Spieletitel jemanden, der am Kiosk steht, nicht unbedingt zum Kauf des Heftes animieren, da durch das Internet die meisten Gamer möglicherweise schon alles dazu wissen, wenn euer Magazin erscheint. Mit den Reportagen könntet ihr aber Interesse wecken, denn die sind mehr oder weniger zeitlos; Aktualität spielt hier nicht so eine große Rolle, und die Chancen sind größer, dass der potenzielle Käufer über das Thema noch nicht so informiert ist. Ich habe auch gleich einen Vorschlag für ein weiteres Special: Wie wäre es mit einer Reportage über das altehrwürdige Club-Nintendo-Magazin? Mich würde vor allem interessieren, was aus den Redakteuren (allen voran Claude Moyse) geworden ist und was sie von heutigen Spielen so halten. Aber natürlich sollte auch das Magazin selbst thematisiert werden, das ja heute regelrecht Kult ist. Viele Grüße aus Saarburg,

Ricardo Helms

JOHANNES: Hallo Ricardo, vielen Dank für deine nette Mail! Nun ist deine Einsendung ja doch noch bei mir gelandet und nur darauf kommt es schließlich an, oder? :-) Dankeschön für deine lobenden Worte zu unseren Reportagen, auf die sind wir auch immer ganz besonders stolz, immerhin steckt dahinter sehr viel Recherche-Arbeit und Auseinandersetzung mir sehr speziellen und interessanten Themengebieten aus der Spielewelt. Auf dem Cover funktionieren solche Themen allerdings meist nicht so wirklich toll, aber das ist ein anderes Thema. Ein ausführlicher Artikel zum Club-Nintendo-Magazin wäre tatsächlich äußerst interessant und landet hiermit ganz offiziell in unserem Ideen-Pool für Reportagen. Versprechen kann ich dir hier natürlich nichts, aber vielleicht klappt es in Zukunft irgendwann mal damit.



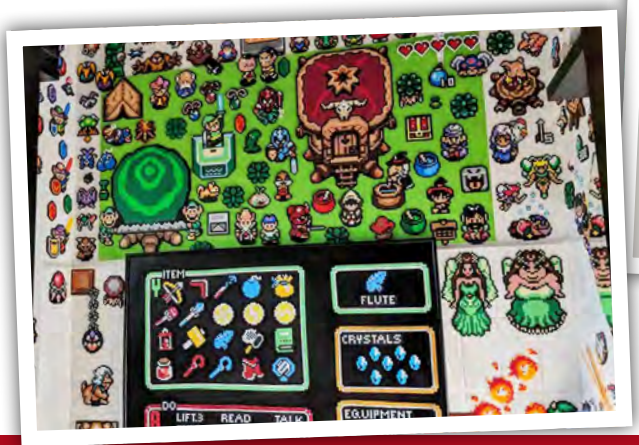
BÜGELPERLEN-ZELDA

Hallo liebes Team der N-ZONE!
Ein weiteres Mal möchte ich euch ein paar meiner Bügelperlenwerke zeigen. Wer weiß, vielleicht infiziere ich ja wieder ein paar eurer Leser mit meinem Hobby. Diesmal seht ihr mein *The Legend of Zelda – A Link to the Past*-Fullset, welches meine Gäste-Toilette beherrscht. Die zeitaufwendige Arbeit hat sich gelohnt. Ok, das stinkt vielleicht nach Eigenlob, aber ich bin verdammt stolz auf dieses Gesamtwerk!

Ich habe die einzelnen Motive direkt aus dem SNES-Spiel abgeperlt und fast nichts davon aus fertigen Werken abgeguckt. Die meisten dieser Bilder sollten zum jetzigen Zeitpunkt noch Unikate sein. Auch einige Charaktere aus dem erweiterten Game-Boy-Advance-Port sind mit dabei. Monate vergingen und das Gäste-Klo füllte sich immer und immer mehr. Ich werde noch weitere Bilder aus dem Super-Nintendo-Klassiker hinzufügen, aber was Charaktere und Gegner angeht, bin ich fertig. Auf meinem Youtube-Kanal „Legend of Germany“ gibt es eine Videotour und auf Instagram habe ich viele Werke hochgeladen.
Liebe Grüße und bis zum nächsten Mal,

Renke Kuiper

N-ZONE: Hallo lieber Renke und wie jedes Mal wieder: Vielen, vielen Dank für deine Einsendung! :-) Wir sind immer wieder erfreut, von dir zu hören und vor allem auch, deine neusten Werke zu bewundern. Gerne lassen wir natürlich auch unsere Leser wieder daran teilhaben. Wie unserer Meinung nach ganz deutlich wird: Du bist vermutlich der fleißigste Nintendo-Bügelperlen-Künstler, den es gibt. Wie viele Kunstwerke allein auf deinen neusten Fotos ersichtlich sind … wow! Melde dich gerne auch in Zukunft weiterhin regelmäßig bei uns und berichte uns von deinen neusten Projekten, wie immer gerne auch inklusive Bildmaterial! :-D



Wieder einmal dürft ihr an dieser Stelle die beeindruckenden Bügelperlen-Kunstwerke unseres treuen Lesers und *Zelda*-Fans Renke Kuiper bewundern. Hut ab, Renke!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

VIRTUAL CONSOLE AUF PC UND MOBILE?

Die Switch bricht einen Verkaufsrekord nach dem nächsten und ist zum Mekka für Indie-Games geworden. Eher düster sieht es hingegen an der Retro-Front aus. Zeit für neue Plattform-Ufer?

LUKAS: Nun, Johannes, da hat sich Nintendo ja nicht wirklich Freunde gemacht: Mit der geballten Kraft der Copyright-Claims ist der Mario-Konzern kürzlich gegen Betreiber von Homepages vorgegangen, die ROMS von alten Nintendo-Spielen zum Download für Emulatoren bereitstellen. Vorneweg: Ich kann diesen Schritt sehr gut nachvollziehen. Nintendo ist nun einmal der Rechteinhaber und will seine Marken schützen. Allerdings frage ich mich, warum die hauseigenen Retro-Perlen dermaßen vernachlässigt werden – gerade angesichts der Tatsache, dass Nintendo in der Vergangenheit gutes Geld damit verdient hat, Stichwort Virtual Console. Auf der Switch sieht es hingegen abseits einiger Dritthersteller-Ports von Nintendo-Klassikern sowie der mageren Aussicht auf NES-Klassiker via Nintendo Online düster aus. Warum, denkst du, agiert Nintendo hier derzeit so zögerlich? Denkst du, mit dem Schlag gegen die ROM-Szene wird gar eine Virtual Console auf Nintendo-fremden Plattformen vorbereitet? Wie fändest du das?

JOHANNES: Auch ich verstehe natürlich, dass Nintendo gegen die illegale Verbreitung seiner Spiele vorgeht, darüber brauchen wir sicherlich nicht diskutieren. Warum Nintendo allerdings so zurückhaltend mit seinem ja wirklich gigantischen Katalog an genialen Retro-Games umgeht, will mir einfach nicht in den Kopf. Technisch ein alter Hut und schon lange Usus, könnten die Japaner schon längst die alten Klassiker wie *Super Mario 64* oder *Super Metroid* auf der Switch anbieten: Die Fans wären nicht nur begeistert, sondern sicherlich zum x-ten Male bereit, Geld dafür auf den Tisch zu legen. Ganz ehrlich, ich auch. Nehmen wir *Super Mario 64*: Ich habe das Spiel fürs N64, für den DS und für die Virtual Console auf der Wii U. Und ja, einfach für den Luxus, das Spiel jederzeit und ortsunabhängig auf der Switch zu zocken, würde ich auch noch mal zehn Euro dafür blechen. Ehrlich gesagt kann ich nur hoffen, dass Big N da im Hinterzimmer schon große Pläne schmiedet. Gerne auch was im Sinne deiner Vorschläge.

LUKAS: Es ist eben zeitlich schon auffällig. Da sagt Nintendo, dass die Virtual Console in ihrer ursprünglichen Form nicht mehr zurückkehren wird, druckst herum, wenn es um Details geht, und geht dann in den gerichtlichen Angriffskrieg über. Zudem ist dank *Pokémon Go*, *Super Mario Run*, *Animal Crossing: Pocket Camp* und Co. das alte Mantra, dass Nintendo-Spiele nur auf Nintendo-Hardware laufen dürfen, ohnehin perdu. Selbst für Smartphones würde eine Nintendo-Virtual-Console auch bezüglich der Steuerung problemlos funktionieren – mehr noch, Nintendo könnte sogar NES- SNES-, N64- und Gamecube-Controller für andere Geräte herstellen und sich damit ein goldenes Näschen verdienen. Wie ausgeprägt die Liebe der Fans für alte Nintendo-Hardware ist, hat man an dem NES und dem SNES Mini ja schon eindrucksvoll gesehen. Und technisch sollten die Emulationen auch kein Problem sein – jedes Smartphone ist heutzutage wesentlich leistungsfähiger als der Gamecube von 2001.

JOHANNES: Technisch wäre das auf jeden Fall kein Hexenwerk, sicher. Aber es muss ja nicht mal auf dem Smartphone sein: Mit der Switch hat Nintendo doch seine eigene, wunderbar mobile Konsole in petto, die man ähnlich wie ein Smartphone problemlos immer dabeihaben kann. Warum nicht die Klassiker einfach da veröffentlichen? Dann braucht es auch keinen extra Controller fürs Smartphone und die Halterung ist auch schon in der Konsole eingebaut. Die naheligendste Lösung ist so simpel und perfekt, dass Nintendo in dieser Richtung geradezu etwas in Vorbereitung haben MUSS.

LUKAS: Ja, nicht falsch verstehen – eine VC für die Switch sehe ich ebenfalls als unabdingbar an. Wie durch die Mobile-exklusiven Games könnte man durch Retro-Klassiker auf fremder Hardware aber die Zielgruppe deutlich erweitern und diese dann im Idealfall sogar wieder zur Switch führen. So oder so: Was Retro angeht, muss Nintendo bei allem Switch-Erfolg endlich liefern!

FINAL FANTASY XIV ONLINE

TIPPS UND TRICKS AUF 100 SEITEN!
Für FFXIV-Einsteiger & fortgeschrittene Spieler

EINSTIEG LEICHT GEMACHT
So rockt ihr die Trial-Version von Final Fantasy XIV Online

MIT GRATIS-CODE & RABATT-GUTSCHEIN
Charakter ausstatten & beim Kauf des Spiels Geld sparen

CMG PREMIUM PACKAGE

JETZT IM HANDEL & DIGITAL ERHÄLTLICH: shop.computec.de/premium

Eine Aktion der CMG Computec Media Group

AUSGABE 11/2018

ab 17.10.18 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

SUPER MARIO PARTY (Test)

Nächsten Monat verraten wir euch, wie gelungen die Mario-Fete auf der Switch ist und ob sich die Rückkehr zu den Wurzeln der Reihe gelohnt hat.

XENOBLADE CHRONICLES 2: TORNA (Test)

Die Erweiterung zu *Xenoblade Chronicles 2* ist so umfangreich, dass Nintendo sie sogar als eigenständiges Spiel veröffentlicht. Wir machen den Test.

VALKYRIA CHRONICLES 4 (Test)

Nach langer Pause wird die Strategie-Reihe endlich fortgesetzt. Doch hat sich die lange Wartezeit überhaupt gelohnt?

FIFA 19 (Test)

Alle Jahre wieder erscheint ein neues *FIFA*. Diesmal soll sich einiges zum Vorgänger auf Switch getan haben.

Google Play

iTunes Store

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe“ ins Suchfeld ein!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

CMG
Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe Sebastian Bienert, Ebru Cebeci, Matthias Dammes, Christian Dörre, Wolfgang Fischer, Eugen Günter, Hansgeorg Hafner, Benjamin Kegel, Sascha Lohmüller, Thomas Nickel, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Katharina Reuß, Karsten Scholz, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Cosima Staneker, Thomas Szedlak

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Stephanie Kamm

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Hansgeorg Hafner, Sebastian Bienert

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann, David Turkadze
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

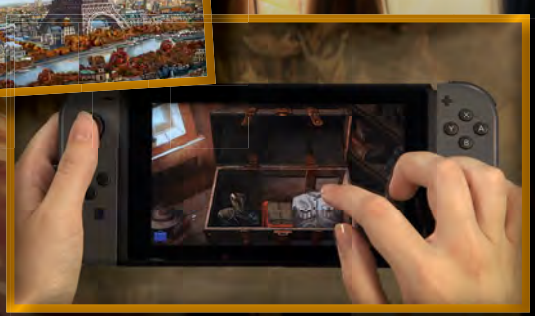
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

Das preisgekrönte Abenteuer endlich für die Nintendo Switch erhältlich!

Baphomets Fluch 5

Der Sündenfall



Bonus

Inklusive „Behind-the-Scenes"-Videos, die extra für die Nintendo-Switch-Version gedreht wurden.

Revolution

© 2018 Deep Silver is a division of Koch Media GmbH. © 2018 and Published by Revolution Software Limited. Revolution and their respective logo are trademarks of Revolution Software.
© 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved. Änderungen vorbehalten.

NINTENDO SWITCH

„eine ideale Mischung aus Adrenalin sowie feinem taktischem Gefühl“

must have! M! GAMES 88%

VALKYRIA CHRONICLES 4™

25. SEPTEMBER

NINTENDO SWITCH™ PS4™ XBOX ONE

© SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. The “PS” Family logo is a registered trademark. “PS4” is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. © 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.

SEGA®